Belgien bfr 175,- Dänemark dkr 32,50 Griechenland dr 1.400 Italien Lit 8.300 Luxemburg Lfr 175,- Niederlande hfl 9,30 Österreich öS 60,- Schweiz sfr 7,90 Spanien Pts 720 ISSN 0946-6290 B 41045

PC ACTION CD

NUR 7,90 DM +CD-ROM

DAS AKTUELLE PC-S...

5/98

ENTHÜLLT!

Westwoods Operation Tiberian Sun

Command & Conquer 3

INHALT DER DEMO-CD

ARMOR COMMAND
Ein Level Action-Strategie spielbar

CASTROL HONDA SUPERBIKE
Eine komplette Rennstrecke

ANNO 1602
Spielbares Tutorial

+ 19 PATCHES UND 15 WEITERE DEMOS

ÜBER 20 DEMOS

Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Defekte CDs schicken Sie an:
Computec Verlag • Reklamationen PC Action • Roonstraße 21 • 90 429 Nürnberg

Computer Bild CD-Qualität: sehr gut TESTSIEGER

GEMALT 12 Seiten Sonderteil

...nspiele ...nnover- ... Interview ... und traute ...nd des April- ...ur zögerlich auf ...oft-Stand.

GETESTET: Fallout, St... Wars Rebellion, Forsaken, Incoming

SPIELETI... , Battlezone, Dark Omen u.v.m.

MULTI COVER gm. geschützt Herstellung UFE, Sebald-Verpackungen GmbH, Nürnberg

4 394104 507906 05

SEI SCHNELLER AM ZIEL UND BESSER ALS DEIN GEGNER

PlayStation Games zeigt Dir, wie!

Welche Spiele Du brauchst,

welche Hardware nicht, Tips, Tricks,

Komplettlösungen und aktuelle

News für sensationelle 3,90 DM.

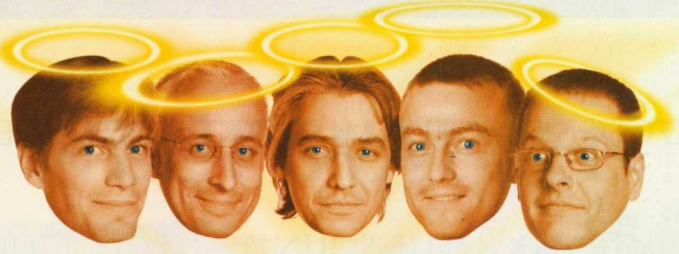
COMPUTEC VERLAG

Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine

COMPUTEC Verlag

COMPUTEC Verlag

HARDWARE-HIMMEL



CeBIT-Zeit, Freudenzeit! Endlich wieder Gelegenheit, herumzuschrauben, auszutauschen und ein wenig zu protzen. Aber werfen Sie selbst einen Blick auf die Szenen, als der Schwertransport aus Hannover seine wertvolle Fracht in die Redaktion lieferte.

Christian M.: *Haltung, meine Herren. Die CeBIT-Lieferung ist da. Und ich will, daß Sie sich alle brav in einer Reihe aufstellen und nicht drängeln. Die Dienstältesten nach vorne.*

Christian B.: *YESSSS!*

Alex: *Hehehe! Tja, Harry, sieht schlecht für Sie aus. Aber Sie können ja dann den Wagen wegbringen.*

Harald (schreit): *ICH BRAUCH' SO EIN VOODOO^2-BOARD!*

Herbert: *Nix da. Gaaaanz hinten anstellen.*

Christian M.: *So, ich als erster. Hmmm, ein Voodoo^2 Dual-Board mit 24 MB, fein. Und da, der 40 Zoll Gasplasma-Monitor macht sich auch blendend auf meinem Schreibtisch.*

Christian B. (trippelt hin und her): *Herr Müller, bitte machen Sie schneller.*

Herbert, Alex, Harald (im Chor): *Das dauert wieder.*

Christian M.: *Ups, was schimmert denn da unten noch? Aaaah, ein fetter PII 300 Mhz. Auch nicht schlecht. So, fertig, Kollegen, Sie können jetzt.*

Harald: *Hey, so nicht, Chef! Es war schließlich abgemacht, daß jeder nur einmal zuschlägt und sich dann wieder hinten anstellt.* ***(HEUL!)***

Alex: *Vorsicht, sonst nimmt der Kapo „zuschlagen" wieder ernst – und jetzt machen Sie endlich Platz oder kochen Kaffee...*

Christian B.: *Nana, mal nicht drängeln da, die nächsten vier Zugriffe gehören mir! Sie als Stratege brauchen den Beschleuniger-Kram doch eh höchstens, um sich an der Hitze-Abstrahlung der hochgetakteten Prozessoren die Käsequanten zu wärmen. Oh, hier ist was Schönes! Herr Aichinger, bitte zum Beta-Test, installieren Sie dazu diese Version von Windows 98 und...*

Herbert: *Soweit kommt es noch! Sie schwelgen im Weihnachtsfieber, und ich darf wieder Onkel Bills Versuchskaninchen mimen, rücken Sie endlich die neuen Motherboards und Prozessoren raus!*

Harald: *Was wollen Sie denn damit, Herr Aichinger? Ist wieder einmal der Geschwindigkeitsregler für Ihren Rollstuhl abgeraucht? Ich bin hier der Actionspieler, ich bin jung, ich bin dynamisch, ich ackere wie ein Pferd, ich verdiene...*

Christian M.: *Sie sind jetzt ganz schnell still, Fränkel! Da kommt nämlich gerade Mr. Bayer aus der Hardware-Redaktion um die Ecke. Huch, er fuchtelt mit einem Baseballschläger herum und hat so ein gefährliches Funkeln in den Augen...*

Christian M., Christian B., Alex, Herbert, Harald: (starren scheinheilig pfeifend gen Himmel)

Thilo: *Tach die Herren, haben Sie zufällig die Lieferung aus Hannover gesehen. Ich erwarte Hardware im Wert von rund 50.000,- DM zum Test, und die Zeit drängt. Wenn ich den erwische, der hier Mist gebaut hat!*

Alex: *Pssst, ist er weg?*

Christian M.: *Ja! Ähhh, geschätzter Herr Fränkel? Waren Sie nicht scharf auf das duale Voodoo^2-Board, den Plasmabildschirm und den neuen Rechner? Ich denke, ich brauche die Dinger augenblicklich doch nicht...*

Herbert: *(an den LKW-Fahrer gewandt) ...und das Hardware-Labor befindet sich im dritten Stock auf der linken Seite ganz hinten. Herr Bayer wird Sie bestimmt empfangen, wenn Sie Ihre Lieferung dort abstellen...*

DIE REDAKTION

ALEXANDER GELTENPOTH, 24
Strategie, Rollenspiele
fragt sich langsam ernsthaft, ob die neuen Motherboards auch genügend Steckplätze für vier parallel geschaltene Voodoo^2 - Karten bieten.

CHRISTIAN MÜLLER, 30
Actionspiele, Simulationen
ist ganz dem Bilderrausch der neuen 3D-Karten verfallen und hat seine Uhr umgebaut, die die Tageszeit jetzt in „Frames per Second" anzeigt.

HERBERT AICHINGER, 36
Actionspiele, Adventures
hat sich ein bißchen vorschnell in den Urlaub verdrückt und kann deswegen hier leider nichts mehr hinschreiben. Herbäääääärt!!!!

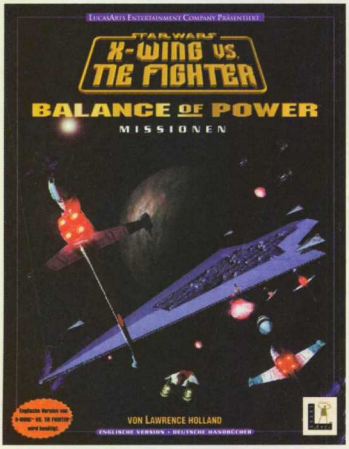
HARALD FRÄNKEL, 27
Actionspiele, Sportspiele
freut sich wie ein Dreikäsehoch an Weihnachten: Sein kleines, böses, schwarzes Herz wartet sehnsüchtig auf die 3D-Shooter Half-Life, Sin und Unreal...

CHRISTIAN BIGGE, 31
WiSims, Sport- und Rennspiele
nutzte seinen Hannover-Abstecher für ein Interview bei Radio ffn und traute sich aufgrund des Aprilscherzes nur zögerlich auf den Ubi Soft-Stand.

NEUE GEGNER, NEUE MISSIONEN, NEUE LEVEL

NEUE GRAFIK, NEUE SOUNDS, NEUE ACTION

NEUE STORY, NEUE EFFEKTE...



STAR WARS X-WING VS. TIE FIGHTER
BALANCE OF POWER

ZWEI KOMPLETT NEUE FELDZÜGE

FORTLAUFENDE STORY

FLIEGEN SIE NEUE RAUMSCHIFFE

FORDERN SIE STERNZERSTÖRER HERAUS

SPIELSTAND ZWISCHEN DEN SCHLACHTEN SPEICHERBAR

BENUTZERDEFINIERBARE NACHRICHTEN

3D-HARDWARE- UND DIRECTX 5 UNTERSTÜTZUNG

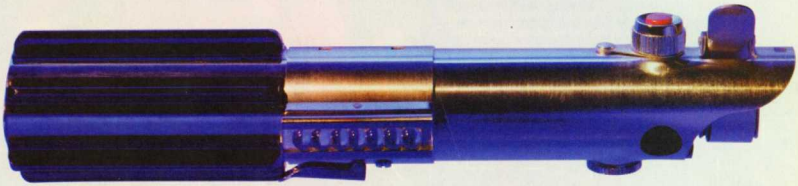
VERBESSERTE BENUTZUNG VON FLÜGELMANNKOMMANDOS

GAMESTAR	PC ACTION	PC PLAYER
85%	(MULTIPLAYER) 90%	78%

WEITERHIN ERHÄLTLICH

X-Wing™ vs. Tie Fighter™ bzw. Jedi Knight™ sind zum Spielen der neuen Missionen erforderlich.

NEUE WAFFEN!



STAR WARS™ JEDI KNIGHT™ MYSTERIES of the SITH

VIER NEUE WAFFEN

FÜNF NEUE MACHT-ASPEKTE

NEUE SPIELFIGUR „MARA JADE"

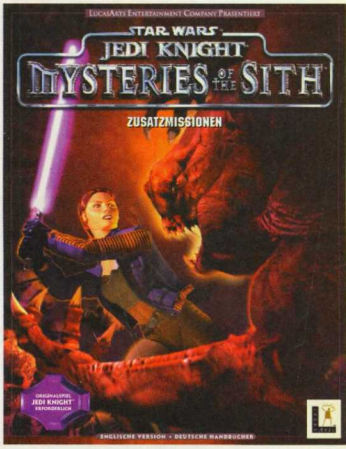
14 NEUE LEVEL, INSGESAMT 13 ORTE

MEHR ALS ZWEI DUTZEND NEUE GEGNER

DREI NEUE MULTIPLAYER-PERSÖNLICHKEITEN

VERBESSERTE BELEUCHTUNG, FARBIGE LICHTQUELLEN

NEUES MULTIPLAYER-SPIEL „SCHNAPP DEN KERL MIT DEM YSALAMIRI"



Vertrieb: **Rushware GmbH**, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • **Profisoft** GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: **ABC SOFTWARE AG**, Tel. 081/7501000, Fax. 081/7501008 • Österreich: **ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH**, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794

© 1997-1998 Lucasfilm Ltd. & ™. All rights reserved Used under authorization Totally Games is a trademark of Totally Games Herstellung und Vertrieb durch **FUNSOFT**

THEMA DES MONATS

SEITE 28

Eine fast unendliche Geschichte erfährt doch noch ihr gutes Ende. Schon vor drei Jahren war das spektakuläre Jump&Run-Adventure der Amazing Studios in aller Munde. Jetzt steht die Fertigstellung endlich kurz bevor, und die schaurigen Abenteuer des kleinen Steppkes Andy können beginnen.

INHALT

RUBRIKEN

Auftakt 3
Bestseller 154
Bewertungen 55
Cover-CD-ROM 147
Die letzte Seite 178
Die Redaktion 3
Hardware-Referenzen 176
Impressum 55
Inhalt Spieletips 99
Inhaltsverzeichnis 6
Inserentenverzeichnis 98
Leserbriefe 148
Referenz-Spiele 154

SEITE 56 + 84

Grafik-Overkill ´98

FORSAKEN + INCOMING

Zwei Actionspiele stoßen die Tür zu einer neuen Dimension auf.

AKTUELLES

Gerüchte & Notizen 16
Hit-Countdown 9
Hotlines 23
Gewinnspiel Ubi Soft 24
Spiele-News 8
Blockbuster 16
Budget-Spiele 18
Online-Spiele 20
Vermischtes 22

VORSCHAU

Autobahnraser 48
Commandos 44
Have a NICE Day 2 52
Heart of Darkness – THEMA DES MONATS 28

KKND 2 54
Saga 40
Sin 36

TESTS

Actua Golf 96
Actua Hockey 96
Anno 1602 72
Armor Command 92
Black Dahlia 96
Dark Reign – Mission Pack 92
Die by the Sword 82
F-15 80
Fallout 88
Fighting Force 96
Final Impact 96
Forsaken – TEST DES MONATS 56
Incoming 84
Incubation – Mission Pack 92
Interstate ´76 – Nitro Riders 92
Magic the Gathering Planeswalkers 92
Master Mind 92
Metalizer 64
Rebellion 66
Starship Titanic 90
The Golf Pro 94
Titanic 96

SPIELETIPS

Battlezone 101
Anno 1602 109
Perry Rhodan – Operation Eastside 119
Anstoss 2 – Verlängerung 121
Warhammer: Dark Omen 125
Titanic 131
Diablo: Hellfire 135
GTA 139

HARDWARE XTRA

CEBIT-Trend DVD und Monitore 172
CEBIT-Trend Eingabegeräte 166
CEBIT-Trend Grafikkarten 162
CEBIT-Trend Lautsprecher 170
CEBIT-Trend Prozessoren und CD-Laufwerke 174
CEBIT-Trend Soundkarten 168
CEBIT-Trend Voodoo² 158

Zu den mit der CD gekennzeichneten Artikeln finden Sie Inhalte auf der Cover CD-ROM.

SEITE 66

Rebellion

LucasArts hat seiner Mega-Lizenz „Krieg der Sterne" das erste Strategiespiel spendiert. Lesen Sie, ob Rebellion dem großen Erfolg seiner Actionspiel-Verwandtschaft nacheifern kann.

SEITE 72 + 109

Der Mega-Test • Die geheimen Tricks

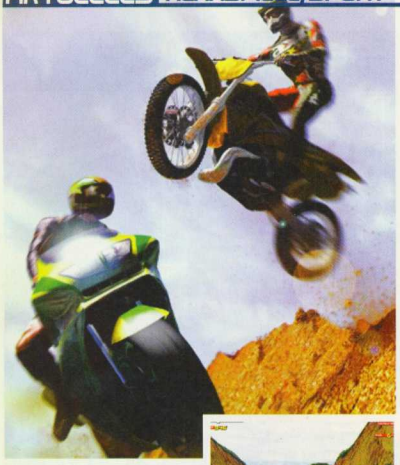
Anno 1602

Sunflower ist mit dem „Bauernmanager" der ganz große Wurf gelungen. Lesen Sie, weshalb Anno 1602 zum Referenzspiel gekürt wurde und wie sich das digitale Völkchen am wohlsten fühlt.

AB SEITE 158

Voodoo²

DVD
Gasplasma
Pentium 2 – 400 MHz



Moto Racer 2

RENNSPIEL Sequel-Mania

Schneller, schöner, mehr, mit diesem Motto wird auch der Nachfolger von Moto Racer ins Rennen geschickt. Delphine Software blieb seinem Konzept treu und designte erneut Kurse sowohl für Straßenmaschinen als auch für Moto Crosser. Den anfangs acht Rundstrecken können allerdings per Editor beliebig viele hinzugefügt werden. Außerdem werkelte man an der KI der Computerfahrer, die nicht nur ein gehöriges Quentchen an Tempo zulegen, sondern ihr Fahrverhalten auch an die Leistungen des Spielers anpassen. Ein Netzwerkmodus für bis zu acht Fahrer soll zusätzlich für heiße Multiplayer-Duelle sorgen, eine neue Datenaustauschroutine macht's möglich. Natürlich unterstützt Delphine alle Direct3D-Karten und baute wie beim Vorgänger jede Menge Grafikeffekte in die PS-Orgie ein. Erstmals können Sie sich den Fliehkräften auch mit einem Force Feddback-Knüppel entgegenstemmen, hoffentlich fehlt hier der „Arm-Ausriß-Schwenk" für spektakuläre Stürze. Im Juli sollen die Motoren wieder heißlaufen. **cb**

Info: Electronic Arts, Pascalstr. 6, 52076 Aachen

Die Sichtweite wurde nach oben korrigiert, die Strecken wirken wesentlich detaillierter.

Prost Grand Prix

RENNSPIEL Und ewig röhrt die Formel 1

McLaren gewinnt, Schumi schaut in die Röhre, und die heißt in Frankreich Canal plus. Die Multimedia-Abteilung des Fernsehsenders ist verantwortlich für die PC-Simulation Prost Grand Prix und wird bei der Produktion der Software natürlich vom gleichnamigen Rennstall unterstützt. Logischerweise darf man von einer F1-Simulation keine Feature-Revolutionen erwarten, die erforderlichen Optionen für einen Hit sind aber hier an Bord. Wetterwechsel während der Rennen, alle Kurse und Fahrer, Vier Spieler-Netzwerkmodus, 3D-Beschleuniger-Support und zig Spielmodi sorgen für einen prickelnden Gasfuß. Bereits im Juli werden wir Ihnen die Zwischenzeiten der ersten Testrunden mitteilen können. **cb**

Info: Bomico, Robert-Bosch-Str. 18, 63303 Dreieich

Externe Kameras fangen im Replay-Modus das Geschehen ein.

Monaco aus Fahrersicht: Grafisch wirkt Prost GP noch unausgereift.

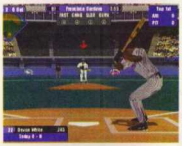
Nascar 3

RENNSPIEL Kreisverkehr, dritter Teil

Noch hat niemand auch nur einen halben fahrenden Reifen von Grand Prix Legends auf der digitalen Straße gesehen, da wird auch schon der Nachfolger der historischen Formel 1-Sim (PCA berichtete) angekündigt. Papyrus will noch in diesem Jahr die dritte Version eines Klassikers aus der Garage rollen lassen, NASCAR 3. Schwerpunkt der Entwicklungsarbeit war eine neue physikalische Engine. Chefproduzent David Kaemmer verspricht die erste komplett am Computer errechnete Fahrlogik, Papyrus verabschiedet sich damit vom ungenauen Trial and Error-Prinzip. Noch befindet sich NASCAR 3 in einem frühen Entwicklungsstadium, so daß die Grafiken bislang Dummy-Charakter haben. Ein paar Fakten haben wir aber noch für Sie: Das Spiel wird Force Feedback-Technologie unterstützen, für Rendition und 3Dfx-Chips optimiert und auf allen Direct3D-Karten lauffähig sein. Noch gibt es keine Verträge, aber es ist davon auszugehen, daß alle Strecken und Fahrer der amerikanischen Winston Cup-Serie sich bei NASCAR ein Stelldichein geben. **cb**

Info: http://www.papyrus.com

Aufgrund der neuen Engine müssen alle Kurse neu designt werden, hier eine Studie.



Die Stadien unterscheiden sich enorm, über alle Spieler gibt's Statistiken satt.

Triple Play 99

SPORT Schwing das Hölzchen

Aha, das erste EA Sports-Produkt mit der Seriennumer „99" erblickt das Licht der Welt. Die Basketballsimulation Triple Play 99 wird bereits im Juni die nächste Generation der Sportspielserien einläuten und soll diesmal auch in Deutschland vertrieben werden, wenn auch nicht lokalisiert. Freunde des Schwungholzes dürfen sich trotzdem schon die Fanghände reiben, neben allen Stadien und Spielern der amerikanischen World Series darf 3D-beschleunigt und mit Force Feddback auf Homerun-Jagd gegangen werden. Natürlich griff EA Sports ebenso auch auf das bewährte Motion Capturing-Verfahren zurück, um den Polygon-Spielern Leben einzuhauchen. **cb**

Info: Electronic Arts, Pascalstr. 6, 52076 Aachen

Frankreich 98: Die Fußball-WM

SPORT EA Sports bläst zur Endrunde

Manche Dinge ändern sich eben doch. EA Sports durchbricht erstmals den seit Jahren beinahe unumstößlichen Veröffentlichungs-Turnus am Jahresende. Anlaß und Lizenz können sich sehen lassen: das WM-Endturnier in Frankreich. Natürlich gibt's alle Stadien gerendert, Teams samt Trikotsätzen, erstaunlich aktuelle Kader, die Nationalhymnen vor dem Spiel und sogar originalgetreue Fangesänge für jedes der 40 Teilnehmerländer. Alle historischen WM-Endspiele können nachgekickt werden, das „Wunder von Bern" können Sie sogar in Schwarz-Weiß-Optik wiederholen. Die Kanadier nutzten das letzte halbe Jahr, um auch am FIFA-Gameplay herumzufeilen. Das Stochern der Verteidiger wurde erschwert, dafür sind Fehlpässe im Mittelfeld häufiger zu beobachten. Deutlich stärker wurde der Torwart, der den gesamten Strafraum beherrscht und viel schneller herausläuft, was bei Schüssen ein anderes Timing erfordert. Die eigenen Stürmer tappen nicht mehr so oft ins Abseits, und auch die Controller-Belegung wurde leicht modifiziert. Es lohnt sich, auf den Anstoß im Juni zu warten, EA Sports scheint sein eigenes Referenzspiel noch übertreffen zu können. **cb**

Info: Electronic Arts, Pascalstr. 6, 52076 Aachen

Den Spielerköpfen spendierte man ein paar zusätzliche Polygone, die Trikotsätze sind alle neu.

Das WM-Finale von 1974. Haben Sie Lust auf Cruyff gegen Beckenbauer?

Alle Menüs wurden komplett erneuert, einige Optionen hinzugefügt.

Ätsch, Herr Tafarel! Nach Bierhoffs Kopfball steht es 1:0 für Deutschland.

HIT-COUNTDOWN

ACTION

Ares Rising	Weltraum-Action	Imagine Studios	3. Quartal '98
Daikatana	3D-Action	ION Storm	Sep '98
Descent 3	3D-Action	Outrage	4. Quartal '98
Earthsiege 3	Action	Sierra	2. Quartal '98
Freespace	Weltraum-Action	Parallax Software	April '98
Half-Life	3D-Action	Sierra	Juni '98
Heart of Darkness	Action-Adventure	Infogrames	Juli '98
H.E.D.Z.	Action	Hasbro Interactive	Mai '98
MechWarrior 3	Action	MicroProse	2. Quartal '98
Messiah	Action-Adventure	Shiny Entert.	2. Quartal '98
Pandemonium 2	Jump&Run	Crystal Dynamics	Juni '98
Requiem	Action	3DO	3. Quartal '98
Return Fire 2	Action	MGM	3. Quartal '98
Sin	3D-Action	Ritual Entertainment	Juni '98
Tomorrow Never Dies	Action	MGM	4. Quartal '98
Trespasser	3D-Action	Dreamworks	April '98
Unreal	3D-Action	Epic Megagames	Sep '98
Urban Assault	Action-Strategie	Terratools	Juni '98

ADVENTURE

Gabriel Knight 3	Adventure	Sierra	3. Quartal '98
Grim Fandango	Adventure	LucasArts	3. Quartal '98
King's Quest 8: Mask of Eternity	Adventure	Sierra	Aug '98
Quest For Glory 5: Dragonfire	Adventure	Sierra	Sep '98
Simon the Sorcerer 3	Adventure	Adventure Soft	3. Quartal '98
Star Trek: First Contact	Adventure	MicroProse	2. Quartal '98
Star Trek: Secret of Vulcan Fury	Adventure	Interplay	4. Quartal '98
The X-Files	Adventure	Fox Interactive	1998
WarCraft Adv.: Lords of the Clan	Adventure	Blizzard	2. Quartal '98

RENNSPIEL

Micro Machines 3	Rennspiel	Codemasters	2.Quartal '98
NICE 2	Action-Rennspiel	Synetic	Mai '98

ROLLENSPIEL

Dark Vengeance	Rollenspiel	Reality Bytes	2. Quartal '98
Fallout 2	Rollenspiel	Interplay	Okt '98
LMK	Rollenspiel	Attic	Juli '98
Final Fantasy 7	Rollenspiel	Eidos Interactive	3. Quartal '98
Might & Magic 6	Rollenspiel	3DO	3. Quartal '98
The Dark Project	Rollenspiel	Looking Glass	3. Quartal '98
The Elder Scrolls: Redguard	Rollenspiel	Bethesda Softworks	2. Quartal '98
Ultima 9	Rollenspiel	Origin	3. Quartal '98
Wizardry 8	Rollenspiel	Sir Tech	3. Quartal '98

SIMULATION

Falcon 4.0	Kampfflugzeug-Sim.	MicroProse	April '98
Grand Prix 500cc	Rennsimulation	Ascaron	Juni '98
Grand Prix Legends	Rennsimulation	Sierra/Papyrus	Juni '98
Sierra Pro Pilot	Flugsimulation	Sierra	2. Quartal '98

SPORT

Frankreich '98	Fußball	EA Sports	Juni '98
Game, Net & Match	Tennis-Simulation	Blue Byte	Mai '98
UEFA	Fußball-Simulation	Ocean	2. Quartal '98

STRATEGIE

Age of Empires 2	Strategie (Echtzeit)	Microsoft	3. Quartal '98
C & C 3: Tiberian Sun	Strategie (Echtzeit)	Westwood	3. Quartal '98
Civilization 3	Strategie (rundenbasiert)	MicroProse	3. Quartal '98
Dominion	Strategie (Echtzeit)	ION Storm	2. Quartal '98
Dune 2000	Strategie (Echtzeit)	Westwood	Juli '98
Jagged Alliance 2	Strategie (rundenbasiert)	Sir Tech	3. Quartal '98
M.A.X. 2	Strategie (Echtzeit)	Interplay	April '98
Mayday	Strategie (Echtzeit)	Media Publishing	Feb '98
Mech Commander	Strategie	MicroProse	2. Quartal '98
Populous 3: The Third Coming	Strategie (Echtzeit)	Electronic Arts	Sep '98
Siege	Strategie (Echtzeit)	Konami	April '98
SimCity 3000	Aufbau-Strategiespiel	Maxis	1998
War of the Worlds	Strategie (Echtzeit)	Rage Software	Sep '98
WarGames	Strategie (Echtzeit)	MGM	Mai '98

WISIM

Hattrick! Wins	Wirtschaftssimulation	Ikarion	2. Quartal '98
Bundesliga Manager Win 95	Wirtschaftssimulation	Software 2000	Juni '98

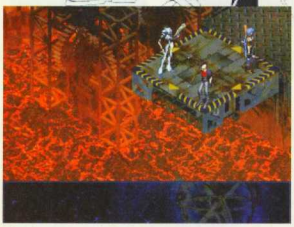
SepterraCore

ADVENTURE-ROLLENSPIEL

Konkurrenz für Final Fantasy VII?

Mit dem Adventure-Rollenspiel-Mix SepterraCore, den die amerikanischen Valkyrie Studios gerade für Win95-Rechner entwickeln, könnte TopWare ein echtes Schnäppchen gelungen sein: Der Titel, der vom Spieler nicht weniger fordert, als das Gleichgewicht des Universums wiederherzustellen, bietet in 15 verschiedenen Abschnitten eine Unzahl von erforschbaren Locations, die allesamt in 640x480 Bildpunkten mit 16 Bit-Farbtiefe erstrahlen. Ein leicht zu bedienendes Interface erlaubt es auch ungeübten Rollenspielern, sich ohne lange Einarbeitungszeit sofort in den weitverzweigten Fantasy-Plot zu vertiefen. Neben Hauptfiguren wie Maya aus dem Volk der Müllverwerter dürfen Sie sich aus acht Nebencharakteren Ihre Begleiter wählen, die über eine besondere Künstliche Intelligenz und spezielle Fähigkeiten den Spielverlauf beeinflussen. Sowohl die eigenen Spielfiguren als auch die Gegner erstrahlen als aufwendig gerenderte 3D-Modelle. Kämpfe werden in SepterraCore traditionell rundenbasiert, aber trotzdem sehr actionlastig ausgetragen, und sogenannte Schicksalskarten ermöglichen den experimentellen Einsatz magischer Gegenstände. Obwohl SepterraCore schon jetzt sehr beeindruckend aussieht, müssen Sie sich bis zum Release noch etwas gedulden: Die Valkyrie Studios peilen für die Fertigstellung den April 1999 an. ha

Info: http://www.topware.de



Die überaus realistische Darstellung der Lava vermittelt schon jetzt einen guten Eindruck von der Qualität der SepterraCore-Grafik.

Es scheint, als hätten sich die Valkyrie Studios auch beim Charakter-Design von Final Fantasy VII leiten lassen.

Droiyan

ROLLENSPIEL **Koreanisches Schmuckstück**

Thomas Schäfer von CDV staunte nicht schlecht, als er auf der letztjährigen ECTS am Stand der koreanischen Spieleschmiede KRG Soft einen ersten Blick auf das Rollenspiel Droiyan werfen konnte. Er erkannte das Potential, das in dem Titel steckt, und initiierte eine Weiterentwicklung von Droyian für den europäischen Markt. Gegenwärtig wird fieberhaft am Feintuning, an der Übersetzung und an der Anpassung der Grafik gearbeitet, doch in wenigen Wochen soll das Produkt reif für den Release sein. Droyian bietet dem User eine Vielzahl an stimmungsvollen SVGA-Locations, die allesamt aus der isometrischen Perspektive dargestellt werden. Rundenbasiert ausgetragene Kämpfe, ausgiebige Gespräche mit NPCs und aufwendig gestaltete Cutscenes sind weitere hervorstechende Features von Droyian, das nicht vor Mai dieses Jahres auf dem Markt verfügbar sein dürfte. ha

Info: CDV Software GmbH, Neureuter Straße 37b, 76185 Karlsruhe http://www.cdv.de

Bei den rundenbasierten Kämpfen in Droyian kommen auch diverse Zaubersprüche zum Einsatz.

Wizardry 8

ROLLENSPIEL **Charakteristisch**

Das Rollenspiel-Epos soll im Herbst seine Fortsetzung finden. Neuerungen zum Vorgänger sind unter anderem die freie 3D-Engine sowie Charaktere mit eigener Persönlichkeit, die der Spieler am Anfang nach Gutdünken zuweisen kann. Ähnlich wie in Jagged Alliance, dessen 2. Teil schon im Sommer erhältlich sein dürfte, schwatzen dann die Helden frei von der Leber weg, was sie gerade denken, oder streiten gar miteinander. Ferner kündigte Sir-Tech weitere Verbesserungen an dem Charakter- und Rollenspielsystem an, das schon vorher zur Referenz im Genre gehörte. Neben unzähligen Zaubersprüchen sind definitiv auch wieder jeweils über zehn Rassen und Klassen mit in der Party, die sich diesmal ganz gezielt bei jedem Stufenaufstieg fortbilden lassen. ag

Info: http://www.sir-tech.com

Rechts unten sieht man skizzenhaft die taktische Aufstellung für den Fall eines Kampfes.

Neben dem Inventory des betrachteten Charakters kann der Spieler auch direkt auf die Gegenstände der Party zugreifen.

Thief: The Dark Project

3D-ACTION-ADVENTURE **Fantasy Shock**

Die Programmierer und Designer von Ultima Underworld und System Shock von Origin arbeiten seit längerem für Looking Glass an dem 3D-Action-Adventure The Dark Project, das jetzt den Vortitel „Thief" (deutsch: Dieb) erhalten hat. In über 20 Missionen soll der Held der Geschichte spektakuläre Einbrüche vornehmen und schließlich sogar die Welt retten. Laut Aussage der Programmierer schlägt Thief trotz des Fantasy-Hintergrunds dabei eher in die Richtung von System Shock als Underworld. Das Adventure ist nun für den Herbst dieses Jahres angekündigt. **ag**

Info: http://www.lglass.com

Die realistischen Lichteffekte werden in Echtzeit berechnet und verleihen der 3D-Grafik eine noch größere optische Tiefe.

John Sinclair

ACTION-ADVENTURE **Geisterjagd beginnt Ende April**

Nach etlichen Terminverschiebungen soll das Action-Adventure John Sinclair – Evil Attacks jetzt Ende April in den Läden stehen. Der Spieler schlüpft in die Rolle des bekannten Groschenroman-Helden und muß in London, Deutschland, Ägypten und New York etliche Rätsel lösen, weil immer wieder Menschen auf geheimnisvolle Weise verschwinden. Der Geisterjäger wird bei der Lösung des Falls von seinem Freund und Partner Suko unterstützt. Im Action-Modus gilt es, Zombies und andere schwarzmagische Geschöpfe mit Pistole, Dämonenpeitsche oder Armbrust unschädlich zu machen. Der deutsche Entwickler Bitlab empfiehlt einen P133 für optimalen Spielspaß. Einen Test zu John Sinclair finden Sie in unserer nächsten Ausgabe. **hfr**

Info: http://www.sinclair.de

John Sinclair (L.) und dessen Kampfgenosse Suko (r. daneben) wollen den Mächten der Finsternis auf die Spur kommen.

Aufwendig gerenderte Schauplätze und ein Myst-ähnlicher Plot charakterisieren das polnische Grafik-Adventure Reah.

Reah

ADVENTURE

Polnische Mystik

Die Entwickler des polnischen Softwarehauses LK Avalon arbeiten gegenwärtig für Take 2 Interactive an dem Grafik-Adventure Reah, das sich am ehesten mit Programmen wie Myst, Riven oder Atlantis vergleichen läßt. In den mehr als 150 Locations von Reah gilt es, eine Reihe von verzwickten Puzzles zu lösen, um aus einer Parallelwelt in unsere Realität zurückkehren zu können. Reah bietet dem Spieler trotz vorgerenderter Schauplätze ein gehöriges Maß an Bewegungsfreiheit – wie das Grafikspektakel endet, hängt ganz von der individuellen Vorgehensweise ab. Reah soll dank einer besonders leistungsfähigen Engine auch auf älteren Pentium-Rechnern lauffähig sein und bereits in Kürze auf den Markt kommen. **ha**

Riverworld

ADVENTURE/STRATEGIE **Einmal Einstein sein**

Beim Erkunden des 3D-Terrains treffen Sie in Riverworld immer wieder auf Menschen, die Sie vielleicht als nützliche Mitarbeiter rekrutieren können.

Wie schon im Falle von Ubik greift Cryo auch bei Riverworld auf eine literarische Vorlage zurück: Der 3D-Echtzeitstrategie-Adventure-Mix basiert auf einer Roman-Serie des SciFi-Autors Philip José Farmer und versetzt Sie in die Lage, mit einem illustren Team, das sich aus Persönlichkeiten wie Christoph Kolumbus, Albert Einstein oder General Eisenhower zusammensetzt, Dutzende von Territorien zu erkunden. Das Spiel besteht aus vier Levels und zieht sich über 11 technologische Zeitalter hin – im Vordergrund stehen Elemente wie Ressourcenmanagement, Forschung und der Kampf mit konkurrierenden menschlichen Gemeinschaften. Riverworld wird bereits auf einem P 90 lauffähig sein und 3Dfx-basierte 3D-Beschleuniger unterstützen. Als Veröffentlichungstermin wird der Juni 1998 anvisiert. **ha**

Info: http://www.maxupport.de

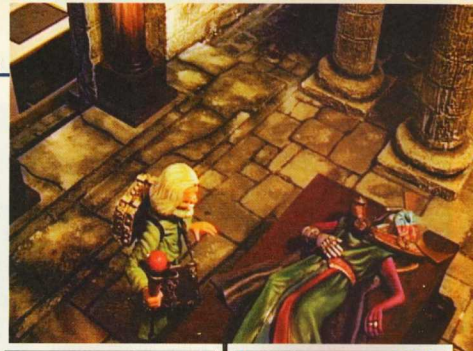
Wenn Sie es geschickt anstellen, können Sie auf die Unterstützung bedeutender historischer Persönlichkeiten wie Napoleon hoffen.

Mana - Der Weg der schwarzen Macht

ECHTZEITSTRATEGIE X-COM und Fantasy

Die Softwareschmiede Mythos, renommiert durch die X-COM-Serie, arbeitet an einem neuen 3D-Echtzeit-Strategiespiel, das bereits im Juni erscheinen soll. Anstelle des Science-fiction-Hintergrunds tritt jetzt solide Fantasy. Über 21 Einheiten, 60 Zaubersprüche, mehrere Spielwelten, die aus über 3.000 Terrainelementen modelliert sind, und der entwicklungsfähige Hauptcharakter gehören zu den Besonderheiten von Mana - Der Weg der schwarzen Macht. Trotzdem soll Mana kein Rollenspiel sein, sondern sich im Genre der Echtzeitstrategie ansiedeln. Besonders interessant ist außerdem die Möglichkeit, das Terrain langfristig durch Magie zu verändern. Feuerbälle sorgen für Brände und Einschlagskrater. Im Gegensatz zu X-COM dürfte sich Mana auch für Einsteiger eignen, die Designer haben eine leicht erlernbare Steuerung versprochen. Eine erhöhte Wiederspielbarkeit erwartet man sich durch die integrierten Mehrspielermöglichkeiten im Netzwerk oder Internet. **ag**

Info: Virgin Interactive, Borselstr. 16b, 22765 Hamburg



Ohne Magie kommt man gegen diese Übermacht nicht an. Der Feuerball sollte die Raubkatze und vielleicht sogar noch das Skelett erwischen.

Das Gewicht des vorderen Bogenschützen drückt die Hängebrücke wirklichkeitsgetreu unter Wasser und verlangsamt ihn so.

Diese Stadt ist zu erobern – jedenfalls was das Monopol auf Pizzas betrifft. Geschäftsleute sind gefragt.

Pizza Syndikat

WISIM Pizza, Peperoni und Pistolen

Die erfolgreiche Wirtschaftssimulation Pizza Connection bekommt im September einen Nachfolger: Bei Software 2000 ist Pizza Syndikat in Vorbereitung, bei dem der Spieler mit Geschäftssinn die Monopolstellung anstrebt. Einige Features in Stichpunkten: rund 30 Missionen, 100 Charaktere, 80 Zutaten für editierbare Pizzas, Zielgruppenforschung, Werbung, Lieferservice, Restaurant-Gestaltung, 20 Städte, CartoonGrafik, bis zu sieben Computergegner, Netzwerkmodus. Es ist außerdem möglich, Mafiamethoden anwenden. Auch mit Bestechung, Waffenhandel, Schutzgeldern, Schießereien (Action-Sequenzen inklusive) sowie angeheuerten Schlägern, Einbrechern und Profi-Killern kommt man vielleicht ans Ziel. **hfr**

Info: Software 2000, Max-Planck-Straße 9, 23701 Eutin

Men in Black: Schläger schüchtern Konkurrenten ein.

Cromagnon

ECHTZEITSTRATEGIE Prähistorisch

Einen etwas realistischeren Ansatz als Familie Feuerstein bietet Virgin mit Cromagnon, das den PC-Besitzer in die Steinzeit entführt. Der Spieler steuert die Geschicke eines Stammes, muß unterschiedliche Ressourcen, wie Holz, Stein und Nahrung fördern, neue Erfindungen vorantreiben und natürlich das Häufchen Steinzeitmenschen vor Räubern und prähistorischen Tieren schützen. Zu den Gegnern gehören neben niedlichen Dinosauriern natürlich auch rivalisierende Stämme. Als besondere Features sind reaktive KI, d.h. der Computer reagiert gezielt auf die Aktionen des Spielers, wechselndes Klima und Terraforming angekündigt. Welche dieser ehrgeizigen Ziele sich verwirklichen lassen und später im Spiel finden, wird sich bereits im August bei der Veröffentlichung zeigen. **ag**

Info: Virgin Interactive, Borselstr. 16b, 22765 Hamburg

Konkurrenz für Age of Empires? Zumindest Bogenschützen, Katapulte und Schiffe gehören auch in Cromagnon zu den wichtigen Einheiten.

WEG MIT DER PREIS-SCHWELLE!

KOMPLETT-RECHNER ENDLICH

UNTER 1000,- DM

Einmaliger Sonderposten!

NEU BEI UNS!

Alle Rechner auch inkl. VALUE-PACKAGE erhältlich!

Lotus SmartSuite

„Ausgezeichnetes" Office-Paket für alle anfallenden Aufgaben zuhaus oder im Büro. Die Computer-BILD meint: TESTSIEGER! Enthält:
- Lotus WordPro, Textverarbeitung
- Lotus 1-2-3, Tabellenkalkulation
- Lotus Approach, Datenbank
- Lotus Freelance, Grafikprogramm
- Lotus Organizer, Zeitmanagement

Windows95

inkl. MS Internet-Explorer

Data-Becker Goldene Serie

Wählen Sie einen Titel aus dem Data-Becker Aktions-Sortiment, z.B. Power Calculator

Monkey Island Spezial

Die ganze Welt von Monkey Island zum ersten Mal auf einer CD. Monkey Island 1 und 2 und eine Demo von Monkey Island 3.

pc. Spezialist 3-Tasten Maus

RECHNERRPREIS INKL. VALUE-PACKAGE

1299,-

oder 24 x 60,-*

WAVELIGHT IBM 6x86 MX-PR200

- original IBM-Prozessor 6x86 MX-PR200
- PCI-Mainboard mit 512 KB pipelined Burst Cache und FiFo Schnittstellen
- 16 MB EDO-RAM, 60 ns, erweiterbar auf 128 MB
- 3,5" Floppy Disc-Drive
- PCI VGA 3D-Grafikkarte mit 2 MB Speicher
- schnelle 2.1 GB Quantum Festplatte
- 24fach CD-ROM Laufwerk
- ergonomische WIN95 Tastatur
- 12 Monate bundesweite Garantie

RECHNERRPREIS

999,-

oder 24 x 46,-*

Der WAVELIGHT Sorglos-PC!

Hochwertiger 15"/38 cm Monitor

- AOC Spectrum 5VLR
- 15" / 38 cm Bilddiagonale Digital On Screen Display
- 69 kHz Horizontalfrequenz
- Kissen- und Trapezkorrektur
- Powermanagement
- 3 Jahre Herstellergarantie

MONITORRRPREIS

399,-

Deutschland: Dresden, Freibergerstr. 122, fon 03 51/86 68 80 **Cottbus**, Franz-Mehring-Str. 12, fon 03 55/70 04 81 **Potsdam**, Hegelallee 13, fon 03 31/29 85 20 **Eberswalde**, Heegermühler Straße 43, fon 0 33 34/21 29 24 **Neubrandenburg**, Alexiewerg 5, fo 0 395/36 22 10 **Rostock**, AS-Partner, Barter Str. 1, Hofgebäude, fon 03 81/6 86 68 81 **Lübeck**, Mühlenstraße 5a, fon 04 51/7 06 22 27 **Bremen**, Im Gelände 53, fon 04 21/3 65 50 **Stade**, Hansestraße 9, fon 0 41 41/3 00 **Bremerhaven**, Dusterbrooker Weg 77, fon 0 471/4 30 41 **Minden**, Stiftstraße 9, fon 05 71/6 46 1 30 **Paderborn**, Detmolderstr. 74, fon 05 251/50 01 00 **Bielefeld**, Lutzenstraße 5, fon 05 21/96 96 0 **Braunschweig**, Frankfurter Str. 226, fon 05 31/2 18 1 40 **Magdeburg**, Große Diesdorfer Str. 179, fon 03 91/7 34 00 **Köln Düsseldorf**, Karlstr. 96, fon 0 211/3 23 5 0 **Mönchengladbach**, Krefelder Str. 221, fon 0 21 61/2 72 70 **Solingen**, Kölner Str. 41, fon 02 12/22 23 70 **Castrop Rauxel**, Obere Münsterstr. 33-35, fon 0 23 05/18 0 43 **Dortmund**, Vareler-Tann-Str. 21, fon 02 31/5 60 04 **Gütersloh**, Arkadienstraße 5, fon 0 52 41/3 13 0 **Alsdorf Mariadorf**, Luisenstraße 3, fon 0 24 04/98 69 20 **Trier**, Luxemburger Str. 126, Am Messepark, fon 06 51/9 29 99 0 **Mainz-Kastel**, Boeckelstraße 20, fon 06 1 34/18 55 11 **Koblenz**, Rudolf-Diesel-Str. 26, fon 0 261/3 84 22 33 **Siegen**, Birlenbacher Str. 40, fon 0 271/2 36 09 11 **Bonn**, Theodor Str. 19-21, fon 0 2 31/18 10 21 **Frankfurt Rüsselsheim**, Weiherbachstr. 47, fon 06 69/97 88 70 **Friedberg**, Pfingstweide 24, fon 0 60 31/77 15 0 **Darmstadt**, Otto-Hahn-Str. 47, fon 06 151/82 880 **Saarbrücken**, Mainzerstr. 155, fon 06 81/967 450 **Neunkirchen Wellesweiler**, Unsere Bitte str. 23, fon 0 68 21/70 04 **Stuttgart**, Heimerdinger Str. 19-21, fon 07 11/6 07 00 13 **Rottweil**, **Rheine**, Hauptstr. 1, fon 0 78 51/9 47 50 **Lahr** Friedrichstr. 23, fon 0 78 21/9 26 80 **Villingen**, Latzenstraße 1, fon 0 77 21/3 84 74 0 **Konstanz**, Wallmutgraben 22, fon 0 75 31/99 41 0 **München**, Dachauer Str. 13, fon 0 89/5 50 10 29 **Gilching**, Kaminkehrerstr. 34, fon 0 81 05/50 38 **Rosenheim/Kolbermoor**, Rosenheimerstr. 44, fon 0 80 31/29 96 40 **Freising**, Prinz-Ludwig-Str. 18, fon 08 161/42 90 0 **Augsburg**, Donauwörther Str. 228, fon 08 21/41 10 41 **Memmingen**, Donaustraße 64, fon 08 331/94 29 0 **Friedrichshafen**, Charlottenstr. 55, fon 07 541/7 22 90 **Neu-Ulm**, Augsburger Str. 22, fon 07 31/72 36 63 **Nürnberg**, Wallenstr. 114, fon 0911/9 35 19 93 **Erlangen**, Nürnberger Str. 88, fon 09 131/6 03 60 **Regensburg**, Im Gewerbepark C 39, fon 09 41/46 31 60 **Erfurt**, Leipziger Str. Weg 30, fon 03 61/4 17 20 77 **Gera**, Leipziger Straße 2, fon 03 65/8 21 00 **Chemnitz**, Stollberger Straße 114, fon 0371/4 01 31 10 **Berlin**, **IT Computer Emden GmbH** Am Tempelhofer Ufer, Schimmelpfeng Str. 1, fon 030/40 30 67-0 • B.e.Charlottenburg, Schillerstr. 42-44, fon 0 30/3 27 41 74 • B.Neukölln, Karl-Marx-Straße, 36, fon 0 30/6 22 20 31 • B.Friedrichsh., Boxhagener Str. 85, fon 030/8 59 89 22 • B.Wilmersdorf, Lietzenburger Weg 86, fon 0 30/8 02 77 • B.Tegel, Buddenbrookstr. 18, fon 0 30/4 11 01 32 **Falkensee**, IT Computer Falkensee, Spandauer Straße, Spandauer Str. 170, fon 0 33 22/2 39 94 **Bremen**, AD Computertechnik GmbH, Lindenstraße 22, fon 04 21/9 19 99 **Gütersloh**, Gamboyte Computervertriebs GmbH, Hohenzollernring 55, fon 05 241/2 40 72 **Ilzberg**, Gamboyte Systems, Bielefelder 43, fon 0 52 44/98 99 **Halle**, Gamboyte Buro und Computer GmbH, Wendestraße 2, fon 0 3201/25 02 **Herborn**, Bollmann Datensysteme, Obere Hauptstr. 2, fon 0 27 72/42 57 **Dudenstadt**, Matthias Otto, Hertenstraße 1, fon 0 355/27 94 1 66 **Volkert**, Andreas Fenner, Dalstraße 98, fon 0 20 54/25 38 2 **Hamm**, ADC Elektronik, Allestraße 56, fon 0 2381/5 94 71 **Oelde**, Gamboyte Computervertriebs GmbH, Warendorfer Str. 40, fon 0 25 22/96 02 **Lippstadt**, Gamboyte Systems, Spitzstraße 36, fon 0 2941/7 02 **Schwalmtal**, C.S. Carstens GmbH, Ludgerstr. 18, fon 0 82 17/90 00 **Nordhausen**, Systempartner Computervertriebsgesellschaft mbH + Co. KG, Grimmaller 16b, fon 0 36 31/9 74 43

PC SPEZIALIST

http://www.pcspezialist.de

Machines

ACTION-STRATEGIE Roboter-Kulturen

Ein Actionspiel mit starken Strategieeinflüssen wird Acclaim im September auf den Markt bringen. Ähnlich wie bei Battlezone oder Uprising gilt es, Stützpunkte zu errichten und kriegerische Auseinandersetzungen zu bestehen. Die Handlung spielt weit in der Zukunft: Die Menschheit hat Robotsonden ausgeschickt, die vier weit entlegene Planeten für eine Besiedlung vorbereiten sollten. Doch als die Maschinen nach ihrer viele Lichtjahre weiten Reise auf Bachuas 4, Oseti Cantli 6, Banther und Yoodhar ankommen, existieren ihre Schöpfer gar nicht mehr. Die Erdlinge haben sich in einem Atomkrieg gegenseitig dahingerafft. Also machen sich die Robots selbständig und entwickeln vier Kulturen, die zunächst nichts voneinander wissen. Als die Robots eines Tages aufeinandertreffen, kommt es zum Krieg. Der Spieler hat die Aufgabe, eines dieser Maschinen-Völker zu übernehmen, wobei er sich auf den Echtzeit-Polygonwelten frei bewegen kann. Er befehligt und steuert wahlweise aus der Ich-Perspektive oder aus einer isometrischen Sicht bis zu 18 Typen von Transportern, Sammlern und Kriegsrobots. Letztere können auf 25 Waffensysteme zurückgreifen. Außerdem müssen Basen mit neun unterschiedlichen Gebäuden aus dem Boden gestampft werden. Ins Spiel integriert sind u. a. Wettereinflüsse, Sabotage und Spionage, Tag- und Nachtzyklus, Kampagnemodus und Netzwerkoption. Ein besonderer Clou ist, daß die Fahrzeuge über eine KI verfügen, die vom Spieler verbessert werden kann. In Labors wird entsprechend geforscht, um solche höheren Intelligenzgrade zu ermöglichen. hfr

Der Spieler baut neun Gebäudearten, wobei jede Konstruktion zwischen drei und fünf Entwicklungsstufen besitzen kann.

Eine gefährliche Situation: Unser Sammler-Robot wird angegriffen.

Recoil

ACTION Computergegner mit Köpfchen?

Real-Time-Lightning, Nebel- und Raucheffekte, ein liebevoll in Szene gesetztes Szenario- und Objektdesign sowie lernfähige Computergegner, das will die Entwicklerfirma Zipper Interactive mit ihrem 3D-Shooter Recoil ab Juni bieten. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, mit einem futuristischen BFT-Kampfpanzer bestimmte Missionen zu erfüllen, indem er mit bis zu 20 hochexplosiven Waffensystemen auf Gegnerjagd geht. Sogenanntes Terramorphing sorgt dafür, daß die Umgebung nach großen Explosionen dauerhaft verändert wird. Recoil soll auf jeden Fall 3Dfx-Karten unterstützen, ferner sind Duelle im Netzwerk oder via Internet möglich. hfr

Info: Virgin Interactive, Borselstraße 16b, 22765 Hamburg

Mit dem futuristischen BFT-Panzer macht der Spieler Jagd auf Computergegner, die laut Hersteller dazulernen können.

Fighter Squadron

FLUGSIMULATION Flugreise in die Vergangenheit

Mit Hilfe von Daten aus Archiven und einem Analyseprogramm der NASA entwickelt die texanische Firma Parsoft Interactive den Flugsimulator Fighter Squadron, der PC-Besitzer in den Zweiten Weltkrieg versetzt. Neun bekannte Maschinen aus Deutschland, England und den USA (z. B. Messerschmidt Me-262, Lockheed P-38 Lightning, Typhoon Mk.) dürfen gesteuert werden. Einsatzgebiete sind u. a. der Ärmelkanal, das Rheinland und Nord-Afrika. Im Rahmen von 30 Missionen müssen Objekte verteidigt, Bodenziele zerbombt, Schiffe versenkt und andere Flieger vom Himmel geholt werden. Jede Maschine wurde nach Angaben der Entwickler aus Einzelteilen zusammengesetzt, damit Schäden so realistisch dargestellt werden können wie in keiner Simulation zuvor. Erscheinen soll das Spiel (mit 3Dfx-Support) im September oder Oktober. hfr

Info: http://www.parsoft.com

Die Cockpits werden nach historischem Vorbild gestaltet.

Unter anderem darf der Spieler bei Flying Squadron diesen als „Fliegende Festung" bekanntgewordenen Brummer steuern.

Auch nachts und in der Dämmerung kommt es zu Gefechten.

Kann das gutgehen? Mit dem Kettenfahrzeug in einem Reaktor.

Wissen Sie was passiert, wenn Goethe und Al Bundy™ einen trinken gehen?

JACK sagt es Ihnen!

powered by:

YOU DON'T KNOW JACK®

Die Quiz Show zwischen Wissen und Wahnwitz

„Genial. Die ultimative Gameshow" *Popcorn*

„Ultimativer Multiplayer Spaß" *Pop Rocky*

„BMG macht Euch auf und liefert ganz schnell, mehr, mehr, mehr!" *Power Play*

„YDKJ erklimmt mühelos den Gipfel der zotigen Familienunterhaltung" *PC Action*

„Ungewöhnliche Fragen...da heisst es um die Ecke denken" *Focus*

„Wenn es einen Oscar für CD-ROMS gäbe, die Schelbe „You Don't Know Jack" hätte ihn verdient" *Stern*

„Unverfroren und unverschämt" *PC Magazin*

„Tabuloses Ratespiel" *PC Games*

„Neuartige interaktive Quiz-Show" *Joy*

„Ließ uns vor Lachen unser Frühstück verlieren" *Power Play*

„Ein super Partyspaß" *TV Today*

„YDKJ rechnet mit all den stumpfsinnigen und biederen Wissensspielen ab" *Frankfurter Neue Presse*

„Toll gemacht" *Brigitte Young Miss*

„Die größte Party-Gaudi, seit es Computerspiele gibt" *PC Joker*

CD-ROM für PC und Apple Macintosh

CHECK OUT: www.bmginteractive.com / www.jack.de

BERKELEY SYSTEMS

Im Vertrieb von

BLOCK-BUSTER

Grandprix 3? Age of Empires 2? Tomb Raider 3? Sie wollen das Neueste über die Spiele von morgen wissen? Kein Problem. In der Blockbuster-Rubrik erhalten Sie aktuelle Info-Updates der kommenden Spiele-Hits. Kurz vor Redaktions-Schluß sprechen wir noch einmal mit den Entwicklern, um den letzten Stand der Dinge zu erfahren.

Unreal

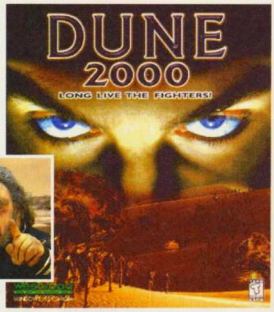
3D-Shooter beim Feintuning: Einzelne Levels werden zusammengeführt; Abstimmung der Gegnerstärke; Übersetzung für Deutschland; Zeitplan wird gehalten (Release im Juni)

Half-Life

Letzter Schliff beim Leveldesign des 3D-Shooters; Modifikationen für deutschen Markt (kein Blut, Robotgegner); Entwicklung im Zeitplan (Release im Juni)

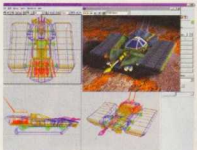
Dune 2000

Während das Dune 2000-Design-Team in Las Vegas noch an einer ausgewogenen Spiel-Balance tüftelt, arbeitet die deutsche Virgin-Vertretung bereits an der Lokalisierung des Echtzeitstrategie-Remakes. Auch das amerikanische Verpackungs-Motiv, das voraussichtlich auch in Deutschland verwendet wird, ist schon fertig. Veröffentlicht wurden weitere Screenshots, die zum einen den Aufbau und die Optik des Spiel-Menüs zeigen und zum anderen einen Blick in die Zwischensequenzen werfen lassen.



Alpha Centauri

Momentan arbeitet Firaxis fieberhaft an der grafischen Ausgestaltung der Einheiten. Mit 3DStudio MAX entstehen Gittermodelle, die anschließend durch verschiedene Texturen ihr endgültiges Aussehen erhalten. Hier sehen Sie das Alpha-Modell eines Panzers.



Neues von der Wing Commander-Saga

Die Mission CD zu WC Prophecy mit Videosequenzen kommt im „Sommer", der nächste große Wing Commander steht derzeit noch für Ende des Jahres auf dem Programm.

SimCity 3000 im Aufbau

Die Stadt wächst, die Gebäude nehmen Gestalt an. Maxis veröffentlichte jetzt einen Screenshot, der ein komplettes Industrieviertel zeigt.

The Secret of Vulcan Fury

Immerhin steht inzwischen der deutsche Titel dieses Star Trek-Mega-Adventures fest: Voraussichtlich ab Ende des Jahres können wir uns in den Softwareshops nach „Raumschiff Enterprise: Der Zorn der Vulkanier" auf die Suche machen. Neue Screenshots rückten die Entwickler von ihrem Werk allerdings nicht heraus – zu unsicher ist im Moment noch, wie das Game letztlich aussehen wird. Heftig diskutiert wird zur Zeit, ob Der Zorn der Vulkanier mehr traditionelle Adventure-Rätsel oder mehr Logik-Puzzles enthalten soll.

GERÜCHTE & NOTIZEN

→ *Accolade kündigte **Test Drive 5** für den Herbst 1998 an. Ebenfalls geplant: **Test Drive: Off Road 2**.*

→ *Hasbro Interactive hat sämtliche Besitzrechte des Spiele- und Hardwareherstellers **Atari** erworben. Jetzt will das Unternehmen über 75 Spielelizenzen neu vermarkten. Im Herbst soll bereits der erste Atari-Titel **Centipede** erscheinen.*

→ *Einen „Kondom-Simulator" hat **Bomico** veröffentlicht. Kein Scherz: Bei **Kiss'n'Kill** steuert der Spieler im Stil des klassischen Space Invaders einen Penis, mit dem herabfallende Kondome aufgefangen werden müssen.*

→ ***Bullfrog** kündigt zwei Sequels an: **Dungeon Keeper 2** und **Theme Park 2** sollen 1999 Spielerherzen erfreuen.*

→ *Schon im Juni will **SCI Carmageddon 2** fertig haben. Erwartet wird eine Kopie des Spielkonzepts bei deutlich aufgebohrter Optik.*

→ *Die ehemaligen Siedler 2-Entwickler Peter Ohlmann und Adam Sprys basteln für **Topware** augenblicklich an **Knights And Merchants: The Shattered Kingdom**. Das für August geplante Strategiespiel dürfte dank Aufbaucharakter und vieler WiSim-Faktoren zur ernsthaften Konkurrenz für **Anno 1602** und **Siedler 3** werden.*

→ *Angeblich befindet sich **Tomb Raider 3** bereits in der Entwicklung und soll thematisch an das Ende des zweiten Teils anknüpfen.*

→ *Fallout-Entwickler Tim Cain hat mit seinem Team **Interplay** verlassen. Der Grund dafür wird mit „Produktionsschwierigkeiten" während der Startphase von **Fallout 2** angegeben. Damit dürfte wohl auch ein **Update** für die verbugte dt. Version des Rollenspiels nicht mehr in Aussicht stehen.*

→ *Wie witzig! Kurz nach der Drucklegung des Vorschau-Artikels zu **LMK** (PCA 4/98) teilte uns **Attic** mit, daß der Titel in Deutschland nicht wie im englischsprachigen Raum **The Lady, The Mage And The Knight** heißen wird, sondern **Legenden der Magierkriege**. Dieser Titel drücke eher die Nähe zum DSA-Universum aus, lautete die offizielle Erklärung.*

Wer mit dem schnellsten 3D-Beschleuniger startet...

...hat das Spiel schon gewonnen!

Wer abheben will, braucht die nötige Power in der Beschleunigung!
Der neue 3D Blaster® Voodoo² bündelt mit seinen drei parallel geschalteten Prozessoren eine Pixelfüllrate, die andere vor Neid erblassen läßt. Wenn Leistung, Bildqualität und 3D-Spiele-Performance zählen, deplaziert Voodoo² seine Konkurrenz um Lichtjahre. Falls Ihnen ein einzelner 3D Blaster® Voodoo² noch nicht reichen sollte, installieren Sie einfach einen zweiten - und steigern Ihre Performance um 100%! Der neue 3D Blaster® Voodoo² von Creative Labs ist der einzige 3D-Spielebeschleuniger, der den offiziellen Markennamen von 3Dfx Interactive, Inc. tragen darf.

Beschleunigen Sie wie ein 3D Blaster® Voodoo² und starten zu Ihrem Creative Labs-Händler! Oder rufen Sie telefonisch weitere Details ab 089/9 92 87 10. Je schneller, desto besser!

Features und technische Daten

- 8MB oder 12MB ultraschneller Speicher für optimale Leistung
- Verarbeitet 180 000 000 Texturen pro Sekunde
- Bis zu 3x schneller als der Voodoo1-Chipsatz
- 8MB-Version inkl. Incoming, G-Police, Ultima Race Pro und Actua Soccer 2

PC Action 4/98
3D Blaster
Voodoo²

Heiße Upgrades für coole PCs

CREATIVE®

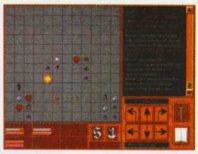
WWW.SOUNDBLASTER.COM

Creative Labs Feringastraße 6 85774 Unterföhring Info/Hotline 089/957 90 81 Creative Shopping Zone 0130/81 51 01

© Copyright 1998 Creative Technology Ltd. Das Creative Logo ist eingetragenes Warenzeichen der Creative Technology Ltd. Das 3Dfx Interactive Logo und Voodoo Graphics und Warnzeichen von 3Dfx Interactive, Inc.
Alle anderen genannten Marken- und Produktnamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der entsprechenden Inhaber. Änderungen der technischen Daten vorbehalten.

Empiriana

ROLLENSPIEL **Konkurrenzdruck**



Kampfsequenzen finden auf einer taktischen Ebene statt. Natürlich können mehrere Spieler an einem Kampf beteiligt sein.

Alle neueren Online-Rollenspiele setzen ältere Genrevertreter, die fast noch zu den MUDs (Multi-User-Dungeons) zählen, unter Druck. Infinite Realms haben jetzt reagiert: Sie bieten ein neues Update für Empiriana an und haben überdies auch noch den Preis für das Online-Rollenspiel gesenkt. Grafisch erinnert Empiriana an die frühen rundenbasierenden 3D-Rollenspiele. Wie üblich im Genre, nimmt natürlich auch hier der Chat eine sehr wichtige Funktion ein. **ag**

Info: http://www.irealms.com

Neben dem Text- und Optionsfenster dominieren Automap und 3D-Ansicht die Oberfläche von Empiriana.

www.Kostenlos.de

HOMEPAGE **Abgreifen per Mausklick und EMail**

Immer wieder finden sich im Internet die skurrilsten Seiten. Fast 30.000 Stammleser haben für sich die Homepage „Kostenlos.de" entdeckt. Dort findet sich so ziemlich alles, was sich mit einer einfachen E-Mail kostenlos bestellen und absahnen läßt. Dazu gehören Angebote unterschiedlichster Softwarehersteller sowie Gewinnspiele ohne Ende. Schon allein aus Neugier sollte man einen Blick riskieren... **ag**

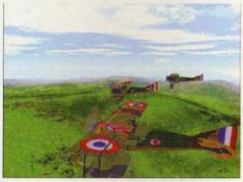
Info: http://www.kostenlos.de

Übersichtlich und schnell findet sich hier jede Menge nützliches Material, das nichts kostet. Natürlich ist auch die Mitgliedschaft bei Kostenlos.de kostenlos.

Red Baron 2

FLUGSIMULATION **Deutsche Version mit Multiplayer-Option**

Durch ein neues Update besitzt Red Baron 2 jetzt wie angekündigt eine Mehrspieleroption. Bis zu 16 Spieler können sich über das Internet gleichzeitig Luftgefechte liefern und dem Roten Baron selbst Konkurrenz machen. Die Performance wird durch die hohe Spielerzahl kaum beeinträchtigt. Niedrige Ping-Zeiten sind natürlich trotzdem Voraussetzung für Spaß im Multiplayer-Modus über das Internet. Somit können wir nun die Mehrspielerwertung nachliefern, in der sich Red Baron mit einer Solowertung von 80% auf 82% verbessern kann. **ag**



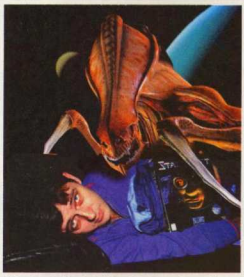
Wer sich mit mehreren Gegnern gleichzeitig anlegt, sollte ein ziemlich guter Pilot sein. Einsame Wölfe sind klar im Nachteil, wenn sie auf Gruppen wie diese stoßen.

DER OFFENE BRIEF

An Blizzard Entertainment

Seit über zwei Jahren irrt die Brut nun durch den Weltraum, doch von den zur Assimilierung freigegebenen Rassen fehlt trotz mehrfacher Zusagen immer noch jede Spur. Bereits vor einem Monat sollte es soweit sein, als uns Leo Jackstädt unter großem persönlichen Einsatz zu Testzwecken aus den Labors in die freie Wildbahn entließ. Ein kurzes Vergnügen, denn Ihr meintet, daß unsere Gene noch verbugt wären. Jede andere Softwareschmiede hätte uns trotzdem endlich die Freiheit geschenkt, um mit Menschen und Protoss abzurechnen. Jetzt, wo die letzten Korrekturen fertig und meine Laute in alle Sprachen der Erdlinge übersetzt sind, verzögert sich erneut unser Siegeszug. Ihr fliegt durch den Weltraum, könnt aber nicht innerhalb einer Woche unseren genetischen Code von einem Kontinent auf den nächsten bringen? Jetzt muß ich einen weiteren Monat im Tiefschlaf verbringen, bis endlich unsere Brut zu ekliger Größe heranwuchert. Verdammt noch mal, da kann einem wirklich langsam die Lust vergehen!

Eure Zergs



Zitat Leo Jackstädt, PR-Sprecher Sierra Deutschland: „Der PC Action-Test von StarCraft war mit Sicherheit der längste Review-Marathon, an dem ich bisher teilgenommen habe."

DIE BY THE SWORD

RÄCHER DER UNTERWELT

DU, DER HELDENHAFTE RITTER MIT DER SUPERSCHARFEN KLINGE, RÄCHST DICH AN DEN FINSTEREN KREATUREN DER DÜSTEREN UNTERWELT VON DIE BY THE SWORD. WETZ' DAS SCHWERT UND LÄSS' DIE KÖPFE ROLLEN! SEI ABER BEI JEDEM SCHRITT AUF DER HUT, DENN ES KÖNNTE DEIN LETZTER SEIN.

PC CD ROM

© 1998 Treyarch Inventions. All rights reserved. Die By The Sword, Interplay, and the Interplay logo, are trademarks of Interplay Productions. All other copyrights and trademarks are property of their respective owners. Exclusively licensed and distributed by Interplay Productions.

Interplay™

Tomb Raider Director´s Cut

Vier neue Profi-Levels

Um allen Lara-Fans das Warten auf den Tomb Raider-Film und das dritte Lara Croft-Adventure etwas angenehmer zu gestalten, hat man sich bei Core Design vier brandneue Tomb Raider-Levels ausgedacht: Unfinished Business und Shadow of the Cat stellen Lara Crofts akrobatisches Können wieder auf eine harte Probe und sollten für einige Stunden spannender Unterhaltung sorgen: Entdecken Sie die Geheimnisse einer Alien-Brutstätte und ergründen Sie, was es mit einer ägyptischen Katzenstatue auf sich hat. Tomb Raider Director's Cut enthält neben den vier neuen Levels auch Laras vollständiges erstes Tomb Raider-Abenteuer, komplett mit allen verfügbaren 3D-Patches. Quasi als Dreingabe erhalten Sie zusätzlich ein effektvolles Lara-Mousepad und nette Software-Specials für Windows 95 (Bildschirmschoner, Desktop Theme, Kalender für 1998). Besitzen Sie Tomb Raider I noch nicht, lohnt sich der Kauf dieser aufwendigen Sammler-Edition auf jeden Fall, zumal sie mit DM 49,95 ein echtes Schnäppchen ist. Haben Sie das Hauptprogramm schon in Ihrem Software-Regal stehen, können Sie sich die vier neuen Levels auch an der untengenannten Adresse aus dem Internet downloaden. **ha**

Info: http://www.tombraider.com

Die beiden Unfinished Business-Levels werden auch erfahrenen Tomb Raider-Spielern wieder harte Nüsse zu knacken geben.

Flippermania

Referenz-Tische im Doppelpack

Mit The Web und timeshock! enthält Empires Pro Pinball Flippermania zwei der besten PC-Flipper, die momentan auf dem Markt sind.

Ein wahres Prachtpaket für alle Pinball Wizards hat Empire Interactive geschnürt: Pro Pinball Flippermania umfaßt die beiden Edel-Tische The Web und timeshock!, die bis heute nichts von ihrer Aktualität und Faszinationskraft eingebüßt haben. Feinste SVGA-Auflösung, ultrarealistische Kugelphysik und die scrollingfreie Darstellung der Tische sind nur einige der vielen Vorzüge, mit denen The Web und timeshock! glänzen können. Für den ultimativen Flipper-Kick sorgen auch die fetzigen Soundtracks, für die u. a. Mitglieder der Stiff Little Fingers verantwortlich zeichnen. Der Doppelpack Pro Pinball Flippermania ist über Koch Media zu einem Preis von DM 49,95 erhältlich. **ha**

Info: Koch Media, Lochamer Straße 9, 82152 Planegg

Z + Z Expansion Kit

Echtzeitklassiker mit neuen Features

Z, die Antwort der legendären Bitmap Brothers auf Command & Conquer, erscheint nun erstmals zusammen mit dem deutschen Expansion Kit – neue Einheiten, eine optimierte KI, ein Editor für Multiplayer-Maps und haufenweise neue Karten machen dieses Paket zu einer lohnenden Investition für alle Echtzeitstrategie-Freaks. Z + Z Expansion Kit ist in der replay-Reihe von GT Interactive erschienen und zu einem Preis von ca. DM 30,- im Handel erhältlich. **ha**

Info: GT Interactive Software, Warburgstraße 35, 20354 Hamburg, http://gtgames.com

BUDGET-SPIELE

Electronic Arts Classics	
KKND	ca. DM 40,-
Longbow	ca. DM 40,-
Magic Carpet 2	ca. DM 40,-
Syndicate Wars	ca. DM 40,-
Ultima 8	ca. DM 40,-
Funsoft Classics	
Comanche 2.0	DM 29,95
Doppelpass	DM 29,95
Earthworm Jim 1+2	DM 29,95
Elisabeth I.	DM 39,95
Indiana Jones 3 + 4	DM 29,95
Monkey Island Special	DM 29,95
Pole Position	DM 39,95
Realms of the Haunting	DM 39,95
Rebel Assault II	DM 39,95
SWIV 3D	DM 39,95
The Dig	DM 39,95
Tie Fighter	DM 39,95
Vermeer	DM 39,95
Voll gas	DM 29,95
X-Wing Collector's CD	DM 29,95
Green Pepper (Novitas)	
Roketz	DM 14,95
The Hive	DM 19,95
Wortspiel	DM 19,95
Zeppelin	DM 9,95
Klxx (Eidos Interactive)	
Buried in Time	DM 29,95
Johnny Bazookatone	DM 29,95
Links 386 CD	DM 29,95
Speed Demons	DM 29,95
Koch Media	
Big 10	DM 49,95
MegaPack 8	ca. DM 100,-
RTL2 3 Mega Games Si-Fi	DM 79,95
Neon Edition (Psygnosis)	
Destruction Derby	DM 29,95
Discworld 2	DM 39,95
Ecstatica	DM 29,95
Lemmings 1-3	DM 29,95
Lemmings 3D	DM 29,95
WipEout	DM 29,95
Power Plus (MicroProse)	
Grand Prix Manager	ca. DM 30,-
MicroProse Formula One GP	ca. DM 30,-
Railroad Tycoon Deluxe	ca. DM 30,-
Sid Meier's Civilization	ca. DM 30,-
Sid Meier's Colonization	ca. DM 30,-
Top Gun: Fire at Will	ca. DM 30,-
Transport Tycoon Plus Wld. E.	ca. DM 30,-
UFO Enemy Unknown	ca. DM 30,-
X-COM: Terror from the Deep	ca. DM 30,-
Premier Collection (Eidos Interactive)	
Tomb Raider – Director's Cut	DM 49,95
replay (GT Interactive)	
Z + Expansion Kit	ca. DM 30,-
Sierra Originals (CUC)	
3D Ultra Pinball	DM 29,95
Gabriel Knight II	DM 49,95
King's Quest 7	DM 29,95
Larry 6	DM 29,95
Torin's Passage	DM 29,95
Woodruff	DM 29,95
Softprice (Bomico)	
Die Fugger 2	ca. DM 30,-
Simon the Sorcerer 1+2	ca. DM 30,-
WarCraft 2	ca. DM 40,-
Zork Nemesis	ca. DM 40,-
Topware Taschengeldserie	
DSA – Die Schicksalsklinge	DM 9,95
DSA – Sternenschweif	DM 9,95
DSA – Schatten über Riva	DM 9,95
Der Druidenzirkel	DM 9,95
White Label (Virgin)	
Baphomets Fluch	DM 24,95
Toonstruck	DM 24,95

Criterion Studios

Ubi Soft

Es gibt zwei Arten von Motorradfahrern.

Die Geschickten und die Toten.

Recommended for FORCE FEEDBACK

CHECKPOINT

Ubi Soft

Criterion Studios

Redline Racer

www.ubisoft.de

MAXI Sound 64 DYNAMIC

SideWinder Gamepad Force Feedback Pro

Designed for Microsoft Windows CE

Redline Racer

X-Files – Unrestricted Access

The Truth is out there...

Gehören Sie auch zu den Zeitgenossen, die ihren Terminplan akribisch mit den Sendezeiten von Akte X abstimmen? Dann hat Fox Interactive in Kürze gleich zwei Leckerbissen für Sie auf Lager: Auf der Multimedia-CD The X-Files – Unrestricted Access können Sie nach Herzenslust in den Akten von Fox und Mulder herumstöbern und werden praktisch zu jedem Vorfall und jeder wichtigeren Person, die einmal in der Serie zu sehen war, fündig. Sämtliche Dokumente, Fotos und Filmausschnitte sind mit einem Hyperlink-Suchsystem miteinander verbunden, und Ihre FBI-High-Tech-Ausrüstung umfaßt nützliche Tools zum Analysieren von Fingerabdrücken, Stimmaufzeichnungen und Bildern. Dank Quicktime VR dürfen Sie sich u. a. auch frei in den Büros und Wohnungen der X-Files-Spürnasen umsehen, und der integrierte Microsoft Internet Explorer 4.0 ermöglicht es, die Datenbank mit jeder Folge der TV-Serie stets auf dem neuesten Stand zu halten. Ein Desktop-Designer mit jeder Menge Wallpapers, Mauszeiger, Icons, Sounds und Bildschirmschoner für Windows 95 rundet den X-Files-Multimedia-Overkill ab. Im Sommer dieses Jahres dürfen Sie sich zusätzlich noch auf ein waschechtes Fox & Mulder-Adventure gefaßt machen, in dem auch die beiden Hauptdarsteller in eigens für dieses Spiel mit der VirtualCinema-Technik gedrehtem Videomaterial zu sehen sein werden. **ha**

Info: http://www.foxinteractive.com

In frei plazierbaren Fenstern haben Sie für Ihre Nachforschungen Zugriff auf Dossiers, Fotos und Filmmaterial.

Über den integrierten MS Internet Explorer können Sie Ihre Datenbank regelmäßig updaten.

Wer alles über die X-Files wissen möchte, dürfte mit Unrestricted Access voll auf seine Kosten kommen.

Nihilistischer Deal

Activision kooperiert mit Nihilistic Software

Ray Gresko, Robert Huebner und Steve Titze, die sich bereits mit Jedi Knight, Descent II und diversen anderen 3D-Action-Titeln einen Namen gemacht haben, gründeten kürzlich ihre eigene, in Kalifornien ansässige Spielefirma Nihilistic Software. Die ersten drei Produkte dieses vielversprechenden Unternehmens werden bei Activision erscheinen – geplant ist für Herbst 1999 zunächst ein 3D-Rollenspiel. Unter die Rubrik „Aprilscherz" ist hingegen folgende Meldung des Gamestats-News Network einzuordnen: Dort wird behauptet, LucasArts habe Nihilistic in einem Überraschungscoup aufgekauft, die Büros der Programmierer mit lebensgroßen Star Wars-Postern tapeziert und jeden Mitarbeiter mit einer Darth Vader-Kaffeetasse beschenkt. Darüber hinaus würden die Nihilistic-Leute unablässig den ganzen Tag mit John Williams' Krieg der Sterne-Soundtrack beschallt... **ha**

Info: http://www.activision.de

Ex-LucasArts-Mitarbeiter Ray Gresko ist Präsident und CEO der neugegründeten Spieleschmiede Nihilistic Software.

WORTE DES MONATS

Jeder weiß es: C&C spielt seine Stärken erst in Multplayer-Sessions richtig aus – wer hingegen allein im stillen Kämmerlein die feindlichen Einheiten plattmachen will, schlägt sich nicht nur mit dummen Computergegnern herum, sondern ärgert sich auch immer wieder darüber, wie blöd die eigenen Typen doch sind. Laut Lead Designer Erik Yeo soll bei C&C: Operation Tiberian Sun nun alles anders werden:

„Um ehrlich zu sein, im Bereich der Strategiespiele ist der Begriff Künstliche Intelligenz irgendwie mißbraucht worden. In Tiberian Sun werden die Spieler einen deutlichen Schritt nach vorne feststellen und den Unterschied auch spüren. Die Künstliche Intelligenz erweist sich dort als überaus anpassungsfähig."

Jawohl, Sir! Wir werden diese Worte auf jeden Fall für den Test von C&C: Operation Tiberian Sun im Hinterkopf behalten...

Quelle: http://www.gamesmansion.co.uk

FUNDSACHEN

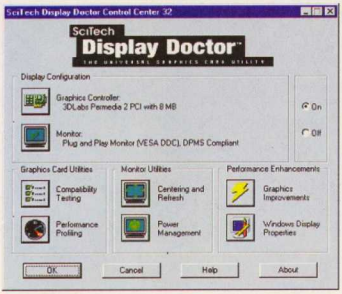
Daß Entwickler manchmal versuchen, ihre Computer-Charaktere mit einer möglichst ausgefeilten Künstlichen Intelligenz auszustatten, ist allgemein bekannt. Neu hingegen sind die Vorstöße in den Bereich der Verhaltensforschung, die das Treyarch-Team für Die by the Sword unternommen hat: Zerschlägt der tapfere Ritter Enric mit seinem Schwert die Eier im Troglodyten-Nest, leistet er damit Geburtshilfe für ein kleines grünes Drachen-Baby. Dieses hält Enric wohl für seine Mama und watschelt dem Helden von da an unverdrossen hinterher wie einst die jungen Gänse ihrem Ziehvater Konrad Lorenz.

Display Doctor 6.5

Neue Version des ultimativen Grafik-Tools

SciTechs Turbo-Booster für Grafikkarten, der seit langem bewährte Display Doctor, ist seit Ende März in der Version 6.5 verfügbar. Laut Hersteller beinhaltet das Tool den „einzigen universellen Windows 95-Grafiktreiber der Welt" und unterstützt 250 verschiedene Grafikchips. Die oft mühsame Suche nach der richtigen Treibersoftware soll damit ein Ende haben. Der Display Doctor 6.5 optimiert die Performance Ihrer Grafikkarte und arbeitet dabei entweder reibungslos mit Ihren Windows-Treibern zusammen oder ersetzt diese vollständig. Ein 32 Bit-Windows Virtual Device Driver bietet zusätzlich volle Unterstützung aller VESA VBE-Modi und gewährleistet damit, daß Sie auch ältere DOS-Spiele problemlos zum Laufen bringen. Ein generalüberholtes Interface, diverse nützliche Diagnose-Funktionen und die automatische Erkennung von Grafikkarten sind weitere Highlights des Display Doctor 6.5, der in einer 21 Tage-Testversion von der SciTech-Internetseite heruntergeladen werden kann. Wollen Sie das Tool darüber hinaus weiter nutzen, müssen Sie $ 44,95 berappen. **ha**

Info: http://www.scitechsoft.com



SciTechs Display Doctor unterstützt in der Version 6.5 250 verschiedene Grafikchips und bietet ein überarbeitetes Interface.

CALLculator

Übersicht im Telefon-Dschungel

Seit mit Beginn des Jahres das Telefonmonopol gefallen ist, fragen sich viele Kunden von Online-Diensten und Internet-Providern, wer ihnen künftig die günstigsten Tarife zum Surfen bietet. Hilfreiche Tips liefert da die CD-ROM CALLculator von Kreutzfeld Electronic Publishing, mit der jeder in kürzester Zeit für seine Bedürfnisse den maßgeschneiderten Telefonanbieter ermitteln kann. Neben den aktuellen Leistungen aller einschlägigen Unternehmen liefert die CD ein umfassendes Glossar mit den wichtigsten neuen Fachbegriffen. Damit Ihr CALLculator stets auf dem neuesten Stand bleibt, können Sie im Rahmen eines Abonnements regelmäßige Updates übers Internet beziehen – die erste Aktualisierung ist gratis. Die CALLculator-Telefonkosten-Optimierung bekommen Sie im Handel für DM 19,90. **ha**

Info: http://www.kreuzfeldt.de

DIE ANDERE HITPARADE

FEUERWERK! Bei Forsaken von Probe Entertainment gehen nicht nur Hardcore-Zockern die Augen über – ein knalliges Fest für monströse Hardware und flinke Finger!

EHRENBÜRGER! Eigentlich sollte es in einer Anno 1602-Siedlung möglich sein, die geniale Arbeit von Max Design und Sunflowers mit einem Denkmal zu würdigen!

ENDZEIT! Beinahe wäre es Interplay gelungen, mit Fallout das ultimative Rollenspiel auf die Beine zu stellen! Die düstere Atmosphäre nimmt einen vom ersten Moment an gefangen.

AUSGERUTSCHT! Da nützt auch die Lizenz nix mehr – die ungenaue Steuerung und ruckelige Animationen lassen Actua Icehockey auf der Verliererbank Platz nehmen.

ANTIQUITÄT! 2D-Grafik aus grauer Vorzeit und ein laues Spielprinzip lassen vermuten, daß sich die Programmierer von Final Impact einen Aprilscherz mit uns erlauben wollten.

HOTLINES

- **Acclaim** 01 805-33-55 55 — 24 Stunden am Tag
- **Activision** 0 18 05-22 51 55, 01 90-51 00 55 — (technischer Support) Mo-So 16^00-18^00 nicht an Feiertagen!
- **Art Department** 02 34-9 32 05 50 — Mo-Fr 15^00-18^00
- **Ascaron** 0 52 41-96 69 33 — Mo-Fr 14^00-17^00
- **Attic** 0 74 31-5 43 23 — Mo-Fr 10^00-12^00, 13^00-18^00
- **Blue Byte** 02 08-4 50 88 88 — Mo-Do 15^00-19^00, Fr 15^00-19^00
- **BMG Interactive** 01 80-530 45 25 — Mo-Fr 10^00-17^00
- **Bomico** 0 61 07-94 51 45 — Mo-Fr 15^00-18^00
- **Capstone** 0 40-39 11 13 — Mo-Do 18^00-20^00
- **Cryo Interactive** 0 52 41-95 35 39 — Mo-Fr 15^00-18^00, Sa, So 14^00-16^00
- **Disney Interactive** 0 69-66 56 85 55 — Mo-Fr 11^00-19^00
- **EF Multimedia** 0 52 41-97 19 19 — Mo-Fr 11^00-20^00
- **Egmont Interactive** 0 18 05-25 83 83 — Mo-Do 18^00-20^00
- **Eidos Interactive** 0 18 05-22 31 24 — Mo-Fr 11^00-13^00, 14^00-18^00
- **Electronic Arts** 0 24 08-94 05 55 — Mo-Fr 9^00-17^00
- **Funsoft** 0 21 31-96 51 11 — Mo, Mi, Fr 15^00-18^00
- **Greenwood Entertainment** 02 34-9 32 05 55 — Mo-Fr 15^00-18^00
- **GT Interactive Deutschland GmbH** 01 805-25 43 91 — Mo-So 15^00-20^00 nicht an Feiertagen
- **Hasbro** 0 18 05-20 21 50 — Mo-So 15^00-20^00
- **Ikarion Software** 02 41-470 15 20 — Mo-Fr 15^00-18^00
- **Infogrames** 02 21-4 54 31 06 — Mo-Fr 15^00-18^00
- **Konami** 02 21-61 23 52 — Mo-Fr 17^00-20^00
- **Magic Bytes** 0 52 41-97 19 99 — Mo-Fr 17^00-19^00
- **Max Design** 00 43-3 68 72 41 47 — Mo-Fr 15^00-18^00
- **MicroProse** 0 18 05-25 25 65 — Mo-Fr 14^00-17^00
- **Mindscape** 02 08-99 24 114 — Mo, Mi, Fr 15^00-18^00
- **Navigo** 0 89-324 66 222 — Mo-Fr 13^00-18^00
- **NEO** 00 43-16 07 40 80 — Mo-Fr 15^00-18^00
- **Nintendo** 01 30-58 06 — Mo-Fr 11^00-19^00
- **Philips Media** 0 61 07-94 51 45 — Mi, Fr 15^00-18^00
- **Psygnosis** 018 05-21 44 33 — Mo-Fr 9^00-19^00
- **Ravensburger Interactive** 07 51-86 19 44 — Mo-Do 16^00-19^00
- **Sega** 0 40-2 27 09 61 — Mo-Fr 10^00-18^00
- **Sierra Coktel Vision** 0 61 03-99 40 40 — Mo-Fr 9^00-19^00
- **Software 2000** 01 90-57 20 00 — Mo-Fr 14^00-19^00
- **Starbyte Software** 02 34-68 04 94 — Mo 16^00-18^00
- **TopWare** 06 21-48 28 66 33 — Mo-Fr 14^00-18^00
- **Ubi Soft** 02 11-3 38 00 33 — Mo-Fr 9^00-18^00
- **Viacom New Media** 01 30-82 01 15 — Mo-Fr 9^00-17^00
- **Virgin** 0 40-39 11 13 — Mo-Do 14^00-18^00
- **Warner Interactive** 0 40-27 85 53 06 — Di, Mi, Do 15^00-18^00

Foto-Contest

UPRISING

Farbe bekennen und Hardware abgreifen!

Ubi Soft und PC Action fordern Sie heraus. Wir wollen Ihnen beim Zocken über die Schulter schauen und genau wissen, wie Sie sich mit Ihren Freunden bei Uprising schlagen. Sind Sie den Anforderungen des explosiven Action-Strategiehits (PCA-Wertung 1/98: 89%!) wirklich gewachsen?

So sind Sie dabei!

Treibt Ihnen der Kampf gegen die Panzerhorden den Schweiß auf die Stirn, kleben Sie vermutlich in voller Rüstung vor dem Monitor? Gut, dann schießen Sie davon ein Polaroid und schicken Sie dieses bis zum 15. Mai 1998* an den

Computec Verlag • Redaktion PC Action
Stichwort: Uprising
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Das coolste Foto wird in der PC Action veröffentlicht und der Gewinner mit fantastischen Preisen überschüttet. Doch Mitmachen lohnt auf jeden Fall, denn unter allen Einsendern verlosen wir gleich 17 mal weitere Top-Hardware.

* Es gilt das Datum des Poststempels. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1. Preis

• Eine Maxi Gamer 3D2 PCI – die 12 Megabyte Voodoo² 3D-Rakete für höchste Action-Ansprüche. 60 Bilder pro Sekunde, höhere Auflösungen, optimiert für Pentium 2. Die Nachfolgerin der erfolgreichen Maxi Gamer 3D aus dem Hause Guillemot.

noch dazu:

• Eine Maxi Sound 64 Home Studio 2-Karte für das waschechte 3D Positional-Klangerlebnis. Holen Sie sich den vollen Spielspaß dank Direct-to-Disk 8-Spur Audio- und 64 Spur MIDI Studio, das HighEnd-Studio für Ihren PC. Diese Guillemot-Soundkarte wurde mit mehr als 20 Awards von der internationalen Fachpresse geschmückt.

und zusätzlich obendrauf:

• Ein PC Dash von Saitek: Play the game – not the keyboard. 13 Tasten und 35 Drucksensoren erleichtern die Steuerung von beinahe allen neuen Spielen. Natürlich mit der Command Card von Uprising.

2. – 18. Preis

Unter allen Einsendern verlosen wir außerdem:

- noch 4 x die Maxi Gamer 3D2 PCI
- noch 4 x die Maxi Sound 64 Home Studio 2
- noch 9 x den PC Dash von Saitek

„DAS ROLLENSPIEL DES JAHRES," Power Play 1/98

JETZT KOMPLETT IN DEUTSCH.

84 % Power Play
85 % GameStar
85 % PC Player

„Eines der besten Rollenspiele erlebt sein Revival." PC-Action

„Rollenspieler dürfen sich wieder auf ein anspruchsvolles Spiel freuen..." PC-Action

„Mit viel Liebe zum grafischen Detail, einer akzeptablen Geräuschkulisse und einer interessanten Story-Line könnte Fallout zu einem der Mega-Hits dieses Jahres werden." PC Power

Fallout™

- 15 Gebiete und 50 Karten, die es zu erkunden gilt
- Über 250.000 Einzelanimationsbilder allein für die Spielfiguren
- Ausgeklügeltes Kampf- und Interaktionssystem auf Rundenbasis
- Atmosphärischer, düsterer Soundtrack
- Unglaublich detaillierte Hintergrundgrafiken

Fallout © Interplay Productions. All rights reserved. Fallout and Interplay are trademarks of Interplay Productions. All rights reserved.

Die Renner

Akte Europa

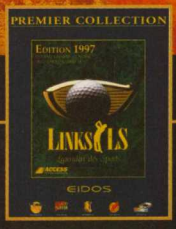
strategisch günstig
in jedem Terrain

DM 39,95*

Orion Burger
und
Das Rätsel des Master Lu

das kombinierte Abenteuer

DM 39,95*



PREMIER COLLECTION

DIE GENRE-HITS VON EIDOS INTERACTIVE

Jetzt im Handel!

Premier Collection veröffentlicht von EIDOS Interactive Limited. Alle Logos, Namen und Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten.

der Saison

Links LS
für die besten
Golfplätze
DM 39,95*

Tomb Raider
featuring Lara Croft
im Director's Cut
DM 49,95*

*Unverbindliche Preisempfehlung für die Computerspiele aus der Premier Collection

PREMIER COLLECTION

EIDOS

PREMIER COLLECTION

EIDOS

PREMIER COLLECTION

EIDOS

... mit 4 neuen Levels und Windows 95 Desktop-Theme

EIDOS
INTERACTIVE

1992 begann die Entwicklung, 1995 begeisterte die erste Vorstellung auf den großen Computermessen die internationale Fachpresse. Sogar Hollywood-Großmeister Steven Spielberg war derart angetan, daß dieser sich gleich die Filmrechte sichern wollte. Dann ist es still geworden um Heart Of Darkness – sehr still. Doch die Zeichen stehen jetzt günstig für das letzte Kapitel der unendlichen Geschichte. Nach dem Verkauf der Rechte durch Virgin an Infogrames soll das Mammutprojekt nun endlich im Juni erscheinen – und es hat nichts von seiner Faszination eingebüßt.

Heart Of Darkness • Action-Adventure

UNENDLICHE GESCHICHTE

Irgendwo in einer stinknormalen Kleinstadt lebt ein stinknormaler kleiner Junge. Andy wird von seinem Lehrer getriezt, von seinem Hund Whiskey geliebt und fürchtet sich vor der Dunkelheit, genau wie so viele andere stinknormale kleine Jungen auch. An einem sonnigen Nachmittag beobachten Andy und Whiskey gemeinsam eine seltsame Erscheinung am leicht bewölkten Himmel. Eine Sonnenfinsternis verdunkelt für einen Augenblick die Erde, kurz darauf ist Whiskey in der Dunkelheit spurlos verschwunden, angezogen von einer geheimnisvollen, magnetischen Energie. Andy weiß, was zu tun ist. Schnell zurück ins Baumhaus, die überlebensnotwendigen Dinge wie Plasma-Kanone, Radarhelm und Lunchpaket eingepackt, und dann das selbstgebastelte Raumschiff gestartet – auf zur Rettung des treuen Vierbeiners. Der Sprung in die andere Dimension gelingt tatsächlich, Andy erreicht das Land der Finsternis. Fortan begleiten Sie ihn auf seiner abenteuerlichen Suche nach dem Fürsten der Dunkelheit, der Whiskey in seinem magischen Schloß gefange hält. In acht Levels treffen Sie auf absurde Gestalten, abscheuliche Schattenwesen und grausame Monster und treten gegen die wahrgewordenen Alpträume Ihrer Kindheit an. Werden Sie am Ende gegen die Mächte des Bösen bestehen können?

Revolution trotz Schlafwagen-Entwicklung?

Eine ungewöhnliche und bemerkenswerte Story für ein Action-Adventure, aber sicherlich keine Revolution, die Ihnen von Amazing Studios da aufgetischt wird. Was aber macht den Reiz von Heart Of Darkness aus, warum zum Henker war dieses fast vergessene, sechs Jahre alte Spielkonzept der PC Action sogar ein Thema des Monats wert? Gamedesigner Eric Chahi, Amiga-Veteran und verantwortlich für Klassiker wie Future Wars und Another World, versucht, diese Fragen zu klären: „Unser Ziel bei Heart Of Darkness war es, das Spielerlebnis auf einen höheren Level zu heben. Wir wollten nicht, daß unsere Szenen aussehen wie HiTech-Computer-Zeugs, wir bevorzugen natürliche Hintergründe, eher mit dem Look von Gemälden, und unsere Charaktere sollten wie im Comic überzeichnet sein, aber Ausdrucksstärke besitzen." Aha, die Faszination von Heart Of Darkness läßt sich also anhand der Grafik festmachen und an der Charaktergestaltung? Hmm, Einwände dagegen würden einem wirklich zuhauf einfallen. Schließlich unterstützt das Spiel in den Levels doch lediglich die uralte VGA-Auflösung mit 256 Farben und kommt munter in 2D daher, wo alles nur noch von 3D-Beschleunigern faselt.

Toy Story

Dennoch behält Eric Chahi Recht: Heart Of Darkness vermag Bilder auf Ihren Monitor zu zaubern, die auf dem PC noch immer ihresgleichen suchen. Die Cut-Szenes, insgesamt rund 45 Minuten lang, erinnern eher an den Pixelprunk, der etwa bei Disneys computeranimiertem Zeichentrickfilm Toy Story für Furore sorgte. Die Amazing Studios realisierten die überwältigenden Kamerafahrten und spektakulären Einstellungen allerdings nicht auf szeneüblichen Silicon Graphics-Maschinen, sondern nutzten dazu das wesentlich arbeitsintensivere Programm 3D Studio. Die vorberechneten Sequenzen werden teilweise zuvor im RAM eingelagert, was für völlig ruckelfreie Abläufe sorgt. Alle Szenen laufen im Fullscreen-Modus mit 256x192 Pixeln ab, daß lediglich 256 Farben zum Einsatz kommen, merkt man den filmreifen Cartoons nun wirklich nicht an. Viele der Zwischensequenzen werden übrigens direkt nach Spielsequenzen gestartet, so daß auch hier die Übergänge fließend sind.

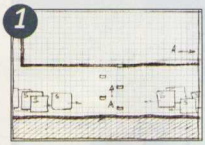
Charakterstudien

Für alle sechs Hauptcharaktere, Andy, seinen Lehrer, Hund Whis-

LEVELDESIGN

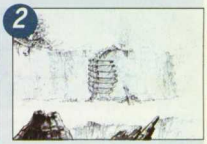
Jede einzelne Szene des Action-Adventures entstand in insgesamt sechs Arbeitsschritten. Anhand der Bildfolge läßt sich gut erahnen, wieviel Feinarbeit in Heart Of Darkness steckt.

1



Alles beginnt mit dem Storyboard, in dem vorgegeben ist, wie in etwa die Screens eines Levels auszusehen haben. Abläufe, auftretende Personen und Besonderheiten sind hier festgehalten, die Grafiker können sich so einen ersten Eindruck von der Szene verschaffen.

2



Diese nimmt anschließend durch eine Bleistiftzeichnung erstmals Gestalt an. Der Grafiker legt bereits in diesem frühen Stadium Wert auf Details, die später auch die fertige Szene beinhalten soll, damit möglichst viel gerendert werden kann.

3

Mit Hilfe des 3D Studio übernimmt der Computer das Rendern der Szene. Licht- und Schattenreflexionen lassen das Bild dreidimensional und plastisch wirken, die korrekte Farbgebung fehlt aber noch völlig.

4

In mehreren Schichten werden nun Texturen über das Bild „geklebt", was der Szene ihr endgültiges Gesicht verleiht. Sämtliche Hintergrundgrafiken in Heart Of Darkness wurden mit 640x480 Bildpunkten gerendert.

5

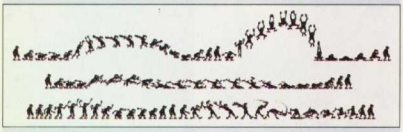
Erneut kommt 3D Studio zum Einsatz, diesmal das Animationstool. Die Bewegungsparameter jeder Figur werden festgelegt, so daß sich Charaktere später auch gegenseitig beeinflussen können. Buttons fixieren zudem die Laufrichtungen und den zeitlichen Ablauf.

6

Voilà – die fertige Szene. Andy kann sich in ihr völlig frei bewegen, und es entsteht der Eindruck, als könnten das die Schattenwesen auch. Tatsächlich reagieren diese auf Andys Verhalten, indem sie z. B. flüchten oder Verstärkung holen.

ANIMATIONEN

Nix mit Motion Capturing, die einzelnen Animationsphasen der Heart Of Darkness-Charaktere wurden noch schön brav mit dem 3D Studio realisiert, Handarbeit pur also. Allein Andys Bewegungsrepertoire wird durch rund 2.000 Einzelbilder pro Bewegungsrichtung realisiert. Die einzelnen Frames sind dabei nach dem Prinzip von Ursache und Wirkung miteinander verknüpft. Eine abgespielte Animation bewirkt zugleich die automatische Speicherung aller möglichen Folgeanimationen im RAM. Wenn Andy z. B. läuft, werden alle 16 Standard-Lauf-Animationen in die RAM-Schleife geschickt. Soll Andy dann etwa springen, wird von einer ständig geladenen Kalkulationstabelle ermittelt, in welcher der 16 Laufphasen sich Andy gerade befindet. In Echtzeit wird jetzt baldmöglichst in die entsprechende Sprung-Animation überblendet. Dieses Verfahren garantiert nicht nur butterweiche Übergänge, sondern auch die ständige Kontrolle über die Spielfigur, für ein Action-Adventure immens wichtig.



Exemplarisch sehen Sie hier die Animationen der Schattenwesen und Andys für die Phasen „Gehen", „Rennen" und „Springen".

Hoppla, jetzt hätten beinahe die fleischfressenden Pflanzen des Sumpf-Levels zugeschnappt.

Kleine Taucheinlage: Wie nicht anders zu erwarten, sind Andy nicht alle Ranken wohlgesonnen.

key, das gutmütige Flügelwesen Kumpel, den Master Of Darkness und seinen glibberigen Gehilfen Servant, wurden tonnenweise Animationen, Gesichtsausdrücke und Gesten erstellt, die das Wesen jeder Figur perfekt herausarbeiten und sogar Nuancen im Charakterbild erkennen lassen. Besonders deutlich wird das beim Servant, jenem schleimigen Rüsselwesen, das Sie auf zahlreichen Bildern dieses Artikels begutachten können. Das rosa Kerlchen ist sowohl sehr hinterhältig und gern gemein, dabei aber zugleich ängstlich und ziemlich tolpatschig. Durch diese Eigenschaften wirkt der Servant trotz seines bizarren Äußeren ungemein „menschlich", die Identifikation mit der Figur gelingt spielend. Genau hier offenbart sich ein Geheimnis von Heart Of Darkness: Der Spieler wird förmlich in die fantastische Geschichte hineingezogen, kann die Handlungsweise der Figuren nachvollziehen und ihre Empfindungen und Ängste demnach nachleben – und genau dadurch entsteht die einzigartige Spielatmosphäre beinahe von selbst.

Tausendsassa

Doch keine Sorge, auch spielerisch hat Heart Of Darkness einiges zu bieten. Held Andy hüpft, schießt, klettert, rennt, duckt und taucht sich durch insgesamt acht mit allerhand merkwürdigem Gezücht angefüllte Levels. Insgesamt sind 176 Einzelbildschirme zu überstehen, von der ursprünglich erwarteten Anzahl von 256 Screens ist man aus Termingründen inzwischen abgerückt. Tatsächlich ist jeweils nur ein Aktionsbildschirm zu sehen, dessen Hintergrund komplett gerendert und z. T. mit sechslagigen Texturschichten beklebt ist – und zwar in der SVGA-Auflösung von 640x480 Bildpunkten. Die Charaktere wackeln dann als VGA-Sprites durch die abwechslungsreichen Landschaften, sobald Andy das Bildschirmende erreicht hat, wird zur nächsten Szene weitergeschaltet. Das geschieht jedoch derart flüssig, daß der Spielablauf keineswegs gestört wird. Die Gegnerschar ist mehr als vielfältig und unterschiedlich intelligent. Die feigen Schattenwesen des ersten Levels stürzen sich

Im Feuerfluß-Level muß Andy Lavafelder überwinden. Der Levelausgang ist oben rechts, er muß an der glühenden Wand hochklettern.

Timing Marke HOD: Rennt Andy, fällt er vom schmalen Steg, schleicht er zu langsam, erwischt ihn das Schattenwesen.

AUGENSCHMAUS

Heart Of Darkness verfügt wohl über die beeindruckendsten Rendersequenzen, die bislang in einem Computerspiel zu sehen waren. Eine derartige Pixelpracht durfte man bislang lediglich in computeranimierten Spielfilmen wie etwa Disneys Toy Story bewundern. Dazu kommt, daß die Übergänge zwischen Spiel und Zwischensequenz nicht selten fließend sind, was viel zur Spielatmosphäre beiträgt.

Eine merkwürdige Art der Flugreise. Andy wird von seinem geflügelten Freund „Kumpel" durch das halbe Fantasy-Reich getragen.

Mit den Kumpels hält Andy eine Lagebesprechung ab. Wie soll man der Übermacht des Feindes begegnen?

Der Herrscher der Dunkelheit reagiert ziemlich sauer, als ihm sein Servant Whiskey statt Andy als Ergebnis der Entführung präsentiert.

Noch ist die Welt in Ordnung: Andy und Whiskey erwarten faulenzend die Sonnenfinsternis, gleich beginnt das Abenteuer.

Andy gelingt die Flucht vor seinem grausamen LehrerT Wie lange die Freiheit wohl andauern wird?

Schluchten, Abgründe, Gemeinheiten aller Art – in Heart Of Darkness durchlebt Andy seine gesammelten Alpträume.

Die geflügelten Schattendämonen erinnern an die grausamen Nazgul aus der Tolkien-Trilogie Herr der Ringe.

Würden Sie bei diesem Herrn gern Nachhilfestunden nehmen? Andys Lehrer hat verblüffende Ähnlichkeit mit dem Master Of Darkness.

Der linkische Schleimbolzen Servant versucht zwar ständig, Andy eins auszuwischen, ist aber der heimliche Star des Spiels.

z. B. nur in Scharen auf Andy, flüchten bei Unterzahl oder fordern wild gestikulierend Verstärkung an. Anders die geflügelten Schattendämonen, die mit brennenden Lavabällen herumschmeißen und sich auch allein an Andy wagen. Auch hier verblüffen erneut einige Grafikeffekte, besonders die realistischen Schattenspielereien, für die Amazing Studios ein ganz beherrschendes Spielthema. Die Bewohner der Fantasywelt scheinen übrigens deutlich von Tolkiens Herr der Ringe inspiriert zu sein, nicht nur die geflügelten Schattendämonen erinnern an die Schwarzen Reiter der Trilogie, auch das Schloß des Masters und das Walddorf der Kumpel können die Seelenverwandtschaft zum Meisterwerk der Fantasyliteratur nicht leugnen.

Lust statt Frust

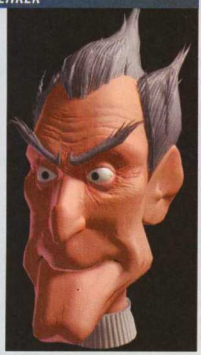
Held Andy muß übrigens auch seine Fähigkeiten als klassischer Jump&Run-Held unter Beweis stellen. Höhlensysteme wollen durchschwommen, Felswände erklettert und kleinere Rätsel gelöst werden. Nicht immer ist dabei der direkte Weg auch der schnellste, und nicht selten entdeckt man beim Spielen eine Falle erst, wenn sie zugeschnappt ist. Um Frust vorzubeugen, haben die Franzosen ihrem Helden allerdings unendliche Continues und drei Schwierigkeitsgrade spen-

Rätsel erstrecken sich oft über mehrere Bildschirme. Hier muß Andy das Samenkorn irgendwie auf die Plattform befördern, ohne sich selbst die Füße zu befeuchten.

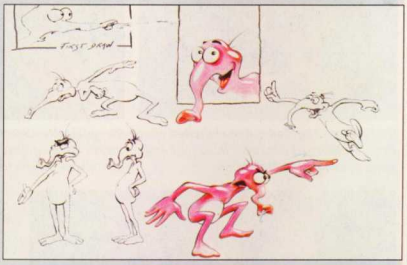
DIE CHARAKTERE

Die Amazing Studios verwandten viel Zeit für die Ausarbeitung der Charaktere und deren Animation. Schon nach kurzer Zeit gewinnt man allein aufgrund der Optik einen guten Eindruck vom Wesen der betreffenden Personen. Doch selbst negativ besetzten Figuren wie etwa dem Servant kann man weder Charme noch Komik absprechen, so daß beim Spieler sehr schnell der Eindruck entsteht, selbst ein wesentlicher Bestandteil dieser fremden Welt zu sein. Unten sehen Sie die Hauptcharaktere jeweils als Rohzeichnung und als fertig gerenderte Figuren. Durch Licht- und Schatteneffekte gewinnen die Charaktere deutlich an Profil.

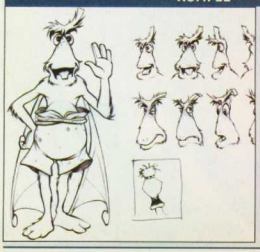
DER LEHRER



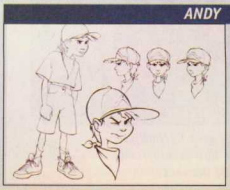
DER SERVANT



KUMPEL



ANDY



Im Canyon-Level fightet sich Andy mit seiner Plasmakanone durch Horden von Schattenmonstern, die herrlich animiert gleich reihenweise zerplatzen.

diert, scheitert Andy also, wird er einfach zum letzten Startpunkt einer Szene zurückversetzt und darf sein Glück noch einmal versuchen. Mit dem Gamepad steuert sich der tapfere Kerl völlig pflegeleicht. Auf Knopfdruck wird gerannt, geschossen oder gehüpft, zweifaches Drücken löst Sonderaktionen wie den Superschuß oder einen Doppelsalto aus. Die ersten beiden Szenarien wurden dabei bewußt harmlos gestaltet und dienen als Tutorial. Das gesamte Gameplay zeichnet sich durch eine perfekte Mischung aus Spannung und Entspannung aus. Knallharte Action und Überraschungsmomente wechseln sich immer wieder mit erholsamen Hüpfeinlagen ab, die ständig eingestreuten Zwischensequenzen fungieren als Belohnung für bisher geleistetes. Die Spielmotivation wird dabei auch durch den stimmungsvollen Soundtrack aufrechterhalten, der ein wenig an die Abenteuerhymnen der Indiana Jones-Trilogie erinnert.

Das Ende des Wegs

Natürlich wird das Action-Adventure-Genre von Heart Of Darkness nicht mehr neu erfunden, beinahe jedes Spielelement war bereits vorher in dem einen oder anderen Titel zu finden, doch nur selten zuvor gelang es, eine derart dichte Atmosphäre über ein ganzes Spiel hinweg aufrechtzuerhalten. Die reine Spielzeit im einfachsten Schwierigkeitsgrad geben die Amazing Studios mit etwa 40 Stunden an. Eine Zeit, die Sie genießen werden, davon sind wir inzwischen absolut überzeugt.

Christian Bigge

KOMMENTAR

» Nach der spielbaren deutschen Betaversion läßt sich eindeutig feststellen: Heart Of Darkness erfüllt auch heutzutage und trotz der rund sechs Jahre dauernden Entwicklungszeit die gesteigerten Ansprüche selbst verwöhnter PC-Spieler. Man mag es kaum glauben, daß es sich bei dem Geschehen auf dem Bildschirm um ein klassisches VGA-Game handelt, so fasziniert noch immer die Levelgrafik, von den schon mehrfach angesprochenen Zwischensequenzen mal ganz zu schweigen. Doch Eyecandy ist nicht alles, auch spielerisch überzeugen die Amazing Studios. Perfekte Kontrolle über die Spielfigur, abwechslungsreiches Leveldesign, gar nicht dumme Gegner, ein knackiger Schwierigkeitsgrad, aber unendliche Continues und eine charmante Atmosphäre – das sind Features, die jedes gelungene Action-Adventure auszeichnen. Jetzt muß Heart Of Darkness nur noch erscheinen, aber diesmal dürfte der angepeilte Erscheinungstermin im Sommer wohl eingehalten werden, nicht wahr, Infogrames? «

DIE ENTWICKLER

Viel Prominenz versammelt sich in den Pariser Amazing Studios. Das 12-köpfige Team wurde innerhalb der letzten drei Jahre mehrfach auseinandergenommen und teilweise wieder zusammengesetzt, mit ein Grund für die lange Verzögerung. Noch waren die Pariser Entwickler nicht zu einem klärenden Interview bereit, doch wahrscheinlich schon in der nächsten Ausgabe werden sie sich unseren Fragen stellen. Wenn Sie selbst etwas brennend interessiert, schreiben Sie uns doch unter dem Kennwort Heart Of Darkness, wir leiten Ihre Fragen gern weiter.

Eric Chahi *ist der Kopf der Amazing Studios. Er designte die Amiga-Hits Future Wars und Another World.*
Frederic Savoir *war für die Animationen bei HOD verantwortlich und schrieb vorher das Kult-Jump&Run Flashback.*
Grafiker ***Christian Robert*** *gestaltete die Artworks für das Infogrames-Adventure Cruise For A Corpse, für Flashback und für – Heart Of Darkness.*
Fabrice Visserot *komponierte die Flashback-Musik und ist auch verantwortlich für den hervorragenden Indy Jones-Sound von HOD.*
Daniel Morais *konvertierte Future Wars, Operation Stealth, Cruise For A Corpse und Flashback auf den PC und schrieb für HOD große Teile des Programmcodes.*

Angriff der Schattendämonen, doch Andy verfügt zum Glück schon über den Superschuß seiner magischen Waffe.

Voraussichtlich:	486DX4/100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95		
Technik:	VGA, SVGA/SB		
Multiplayer:	nicht geplant	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Amazing Studios/Infogrames	Erscheint:	Ende Juni 1998

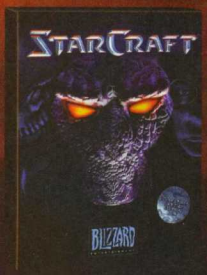
☒ Action ■ ☒ Rätsel ■ ☐ Strategie ■ ☐ Wirtschaft ■

COMPUTEC Verlag

Jetzt zuschlagen:

1 Spiel gratis!

Werben Sie einen neuen Abonnenten für PC ACTION oder PC ACTION PLUS und erhalten Sie als Dankeschön eine der unten abgebildeten Prämien – kostenlos! Dieses Angebot gilt nur für Leser, die nicht innerhalb der letzten 12 Monate schon Abonnent waren!



StarCraft

Mit diesem neuen funkelnden Stern am Echtzeitstrategie-Firmament schließt Blizzard nahtlos an Welterfolge wie WarCraft 2 und Diablo an. Drei Rassen liefern sich 30 Missionen lang spektakuläre Weltraumschlachten. Konkurrenzlose Multiplayer-Fähigkeiten und gerenderte Animationen mit unübertroffener Detailverliebtheit sind nur zwei von vielen Argumenten, die für StarCraft sprechen.

Systemvoraussetzungen:
Pentium 100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Red Baron II

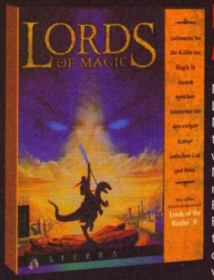
Adel verpflichtet: Der vor fast zehn Jahren erschienene Vorgänger zählt zu den klangvollsten Namen in der Computerspiele-Geschichte. Und auch Red Baron II steht bei den Fans historischer Flugsimulationen ganz oben. Kein Wunder, denn „historisch" sind dabei allein die dahinschaukelnden Doppeldecker. Der Rest ist High-end-Technologie, wie man sie von einem der weltweit größten PC-Spiele-Hersteller erwarten darf.

Systemvoraussetzungen:
Pentium 100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

CART Precision Racing

Schmalere Strecken, engere Kurven, höhere Geschwindigkeiten, mehr Action: Das amerikanische Pendant zur Formel 1 nennt sich IndyCar und steht im Mittelpunkt der neuesten Rennsimulation von Microsoft. Freuen Sie sich auf 3D-beschleunigte Grafik, eine wirklichkeitsgetreue Soundkulisse und eine exakte Steuerung. Größtmögliche Realitätsnähe und Unterstützung von Force Feedback-Joysticks sind selbstverständlich.

Systemvoraussetzungen: Pentium 60, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Direct 3D-fähige Grafikkarte, Win95



Lords of Magic

Magisches von den Lords of the Realm 2-Machern: In der Tradition von Meilensteinen wie Heroes of Might & Magic 2 und Fantasy General erforschen Sie Runde für Runde ein Fantasy-Reich und fechten mit sieben verfeindeten Parteien prachtvoll inszenierte Echtzeit-Kämpfe aus. Das Strategie-Spektakel von Impressions wird Sie schon nach wenigen Minuten verzaubern und wochenlang nicht mehr loslassen...

Systemvoraussetzungen:
Pentium 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95

PC ACTION testet für Sie! Jeden Monat über 200 Seiten Tests, Previews, Tips und Tricks. Auf CD-ROM: 600 MB Demos, die mit Hilfe der ausführlichen Anleitungen im Heft selbst angetestet werden können.
Außerdem: umfangreicher Hardwareteil, Onlineteil u.v.m. Jetzt zuschlagen: 12 x günstiger, 12 x frei Haus und (für den Werber) ein Spiel umsonst!
PC Action
im Abo

Sin • 3D-Action

LARAS BÖSE SCHWESTER

Kampfemanze Lara Croft soll ein Sinnbild für Frauenpower sein? Lächerlich! Im Mai werden Computerspieler eine gewisse Elexis Sinclair kennenlernen, die in einem 3D-Shooter namens Sin ihr Unwesen treibt. Gegen dieses durchtriebene, zutiefst bösartige Luder wirkt die Heldin aus Tomb Raider wie die verängstigte Heidi, die flennend zu ihrem Großvater rennt, weil der Ziegenpeter ihr eine Gruselgeschichte erzählt hat.

Sin ist ein ehrgeiziges Projekt, das durfte PC Action kürzlich während eines Besuchs bei Ritual Entertainment in Dallas feststellen. In düster-verwinkelten Büros, die kurioserweise nur über eine typisch texanische Pianobar zu erreichen sind, werkeln 20 Programmierer, Grafiker und Leveldesigner an einem 3D-Shooter, der dem Genre mit zahlreichen neuen Features Impulse geben soll. Ein wichtiger Bestandteil ist die Hintergrundstory: Wir schreiben das Jahr 2087. Die chronisch unterbesetzte Polizei hat den Kampf gegen das Verbrechen längst verloren. Stattdessen sorgen private Sicherheitsdienste für Ruhe und Ordnung. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Colonel John Blade, der als Boß des Security-Unternehmens HARDCORPS einen Drogenring sprengen soll.

Mysteriöse Geschichte

Anfangs bleibt das Geschehen sehr nebulös, erst mit der Zeit kommt Blade dahinter, was wirklich gespielt wird. Im Verlauf seiner Untersuchungen stößt er auf die völlig durchgeknallte, geniale und bildschöne Wissenschaftlerin Elexis Sinclair, die für die Firma SinTek tätig ist. Das hochintelligente Fräulein macht sich einen Heidenspaß daraus, mittels biogenetischer Experimente allerlei widerliche Monster zu klonen. Keine Frage, daß Blade den Kampf gegen das Superweib und ihren Komplizen Dr. Mancini aufnimmt. Letzterer ist die moderne Variante eines Dr. Jekyll. Liebend gern jagt sich der fehlgeleitete Akademiker eine Spritze in den Arm, um zu einem mörderischen Mr. Hide-Monster zu werden. Auf den Spieler wartet eine Schlacht, die sich über 24 Levels hinzieht.

Sin basiert auf der derzeit aktuellen 3D-Engine von id-Software. Sie wurde aber von Ritual noch einmal aufgebohrt und präsentiert sich dementsprechend mit 16 Bit-Grafiken und einer verbesserten KI. Ein Zauberwort ist für die Macher der Begriff „Interaktivität". So lassen sich beispielsweise Computerterminals manipulieren oder Brücken sprengen. Immer wieder muß der Spieler darauf gefaßt sein, daß unter ihm morsche Bretter wegbrechen. Wer in einer Woh-

Diesem Ungetüm treten Spieler, die gesund bleiben möchten, besser nur mit einem dicken Raketenwerfer entgegen.

Blades Partner J.C. hilft auf Wunsch mit schlauen Tips weiter, kundschaftet Levels aus oder betätigt sich als Computerhacker.

nung unterwegs ist, wird eine sehr realistische Umgebung samt Einrichtung vorfinden (irgendwie erinnert das an die Besichtigung eines Musterhauses). Für das Design eines Fabrik-Szenarios wälzten die Macher sogar Fachbücher, um die Metallgießerei so realistisch wie möglich darstellen zu können. Ebenso wichtig war Ritual, daß der Spielverlauf nicht linear verläuft, sondern unterschiedliche Lösungsmöglichkeiten bietet. Pro Level gebe es drei bis vier neuralgische Punkte, wo der rote Faden verzweigen könne.

Optische Variationen

Grafisch wollten die Texaner nicht nur eine hohe Qualität abliefern, sondern auch viele Variationen. „Wir haben sechsmal so viel Abwechslung bei der optischen Gestaltung wie jedes andere Spiel des Genres. Darauf bin ich wirklich stolz", sagt Projektmanager Joe Selinske. Unter anderem muß sich der Spieler nicht nur durch Gänge und Räume, sondern auch durch einen Dschungel kämpfen. Die 28 Monsterarten im Spiel basieren auf einem besonders gut zu animierenden Skelett-Modell und bestehen aus jeweils 500 bis 700 Polygonen. Bosse besitzen gar 1.500 solcher Grafikbausteine. An einigen Bewegungen ist die Liebe zum Detail bereits erkennbar: So haben die in der Gießerei herumwuselnden Arbeiter die Angewohnheit, sich ab und an kräftig am Hintern zu kratzen. Und beim Laufen wabbelt sogar der Kugelbauch. Eine weitere Besonderheit haben sich die Macher für die Kämpfe einfallen lassen: Es spielt eine entscheidende Rolle, wo der Gegner getroffen wird. Einschüsse an den Armen oder auf einem Brustpanzer hinterlassen erheblich weniger Wirkung als Verletzungen am Kopf. Es geht sogar so weit, daß Kontrahenten erst der Helm runtergeblasen werden kann, um das Ziel freizulegen. Nein, Sin wird wahrlich kein Spiel für Kinder – daran ändert auch die Tatsache nichts, daß einer der Programmierer Charlie Brown heißt. Für Deutschland wird es laut Geschäftsführer Harry Miller auf jeden Fall eine entschärfte Fassung mit Robotern und ohne Blut erscheinen. Wegen der Waffen und Power-Ups betreibt Ritual noch eine Menge Geheimniskrämerei, weil der Kunde mit ganz neuartigen Gerätschaften überrascht werden soll. Es sickerte jedoch durch, daß es beispielsweise eine Sniper-Gun geben wird, die sich wie eine selbstaufblasende Schwimmweste in der Hand des Helden entfaltet. Damit können per Laser-Zielerfassung Gegner aus großer Entfernung erledigt werden. Interessant ist das Power-Up „Eye in the Sky". Mit diesem ferngesteuerten Miniroboter ist es unter anderem möglich, Schlüssel aus unzugänglichen Räumlichkeiten zu holen oder ferngezündete Bomben zu legen.

Klangwelten

Um Sin eine besonders dichte Atmosphäre zu verleihen, werde für die musikalische Untermalung ein IMUSE-basiertes System verwen-

Mechaniker gehen mit Schraubenschlüsseln auf Blade los.

Rumpel-di-bumpel, weg war der Kumpel! So wird man Feinde los.

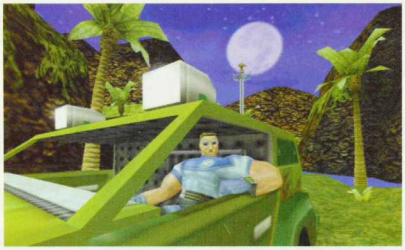
MONSTER UND MENSCHEN

Nicht nur Oberbösewichtin Elexis soll dem PC-Spieler bei Sin ein ganz spezielles Spielerlebnis vermitteln. Deshalb begegnen dem Helden außer dem obligatorischen Fußvolk mitten im Spiel immer wieder die abartigsten Wesen. Die Reconah sind beispielsweise halb Mensch und halb Maschine. Wo sich normalerweise ihre Hände befinden müßten, wachsen eine Knarre und eine Motorsäge. Die Bachrodai erinnern mit ihrem übergroßen, klauenbesetzten linken Arm an einen Eishockey-Torhüter mit angeborener Fanghand. Ihre Rücken sind mit kleinen Höhlensystemen versehen, aus denen angriffslustige Fledermäuse flattern. Und wer zum ersten Mal einen Pinphat sieht, denkt unweigerlich an einen Möbelpacker, der einen Kühlschrank durch die Gegend schleppt, so riesig und unförmig ist dessen Waffe. An Widerlichkeit kaum zu überbieten scheint der monströse Peon, der ein kleines Wesen in einem Rucksack herumträgt. Papa ist der Körper, das „Baby" das Gehirn.

Würden Sie von diesem Zeitgenossen eine Halskette kaufen?

Würden Sie sich von ihm den Blinddarm rausnehmen lassen?

Würden Sie diesem netten Herrn die Hand geben wollen?



Mein Güte, bin ich cool! Held Colonel John Blade darf während des Spiels auch Fahrzeuge wie diesen Jeep benutzen.

In der Metallfabrik tummeln sich angriffslustige Arbeiter.

Unter Wasser macht man keine netten Bekanntschaften.

det, erklärt Programmierer Mark Dochtermann. Diese aus Lucas-Arts-Spielen bekannte Sound-Engine bietet eine durchgängige Musikkulisse, die sich je nach Situation ändert. Ist der Held zum Beispiel einem Rätsel auf der Spur, ertönen geheimnisvolle Klänge. Während der Kämpfe ist die Untermalung sehr actionbetont, und in der Fabrik sind metallische Drumeffekte zu hören. Nicht nur für Genre-Einsteiger ist der Trainingsmodus interessant, der als Spiel im Spiel eine Variante des Tontaubenschießens und ähnlich wie bei Blade Runner eine kleine Stadt bietet, in dem auf plötzlich auftauchende Ziele gefeuert werden muß. Trifft der PC-Besitzer einen „Zivilisten", gibt's Punktabzug. Ein Scoreboard für die unterschiedlichen Disziplinen soll dafür sorgen, daß dieser Modus auch auf Dauer motivierend bleibt. Für Multiplayerfans hat Ritual einige Extralevels angekündigt. Spieler dürfen wahlweise John Blade, JC, Elexis oder das Mancini-Monster steuern. Während der Duelle sei sichtbar, welche Waffe der Gegner trägt. Ob ein Editor mit dem Spiel ausgeliefert wird oder dieser kostenlos aus dem Internet heruntergeladen werden darf, steht noch nicht fest.

Harald Fränkel

Haste mal 'ne Mark? Im U-Bahn-System hausen Penner. Solche Nicht-Spieler-Charaktere zu erschießen, bringt keinen Bonus.

VERRÜCKT NACH DETAILS

Braucht ein 3D-Shooter eine ausgefeilte Hintergrundstory? Welche neuen Ideen lassen sich im Genre verwirklichen? Mit welchen Mitteln kann man im hart umkämpften Markt bestehen? PC Action wollte von Projektmanager Joe Selinske wissen, warum Sin eine Sünde wert sein soll.

Sein oder nicht sein? Für Joe Selinske ist das keine Frage. Er glaubt, daß sich Sin durchsetzt.

PC ACTION: *Glaubst Du, daß für ein Spiel wie Sin tatsächlich eine Story nötig ist?*

Joe Selinske: Ja. Sie dient dazu, den Zusammenhang zwischen den Levels herzustellen und dem Spieler eine klare Richtung vorzugeben, was er zu tun hat. Wir alle mögen 3D-Shooter, aber wir haben darüber nachgedacht, was wir tun können, um das Spiel noch unterhaltsamer zu machen. Welche Variationen können wir integrieren, um es interessanter zu gestalten? Und das ist es, was wir hoffen, mit der Story zu erreichen. Sie ist in der Lage, wie ein Film zum nächsten Level zu führen.

PC ACTION: *Du weißt, daß es auf dem Markt der 3D-Shooter einen großen Wettbewerb gibt. Da wäre Unreal, da wäre Half-Life. Warum ist Sin besser?*

Joe Selinske: Das ist wirklich schwer zu sagen. Ich denke, daß wir eine echte Story haben. Ich weiß nicht viel über die Hintergrundgeschichte von Unreal. Gehört habe ich vieles, aber ob wirklich eine Geschichte erzählt wird, weiß ich nicht. Richtig im Wettbewerb stehen wir mit Half-Life, weil sich die Macher tatsächlich darauf konzentriert haben, Story und Gameplay zusammenzubringen. Ich glaube aber, daß wir die dynamischere Spielumgebung bieten und die interessanteren Charaktere haben. Eine tolle Kombination von allem, um unser Produkt von anderen abzuheben. Wir sind leidenschaftliche Gamer, die verrückt nach Details sind. Wir wollten sichergehen, daß Sin ein unterhaltsames Spiel wird, und zwar mit all den von uns gewünschten Grundlagen.

PC ACTION: *Wird es tatsächlich möglich sein, im Spiel Fahrzeuge zu steuern?*

Joe Selinske: Ja, aber es wird keine Simulation sein. Dafür war keine Zeit, und die Grafik-Engine ist nicht dafür geschaffen. Wir haben eine stationäre Kanone zum Feuern und Vehikel zum Fahren. Der Spieler ist dabei auf einem begrenzten Gebiet unterwegs. Manchmal ist das auch nötig, um einen Level zu bewältigen. In einer Sequenz beispielsweise muß der Spieler sehr schnell agieren und ein Gefährt nutzen – oder zumindest rennen.

PC ACTION: *Es wird also so aussehen, daß der Spieler schießend in einem Jeep sitzt, der automatisch fährt und einem vorgegebenen Streckenverlauf folgt...*

Joe Selinske: Richtig.

PC ACTION: *Das Spiel basiert auf Missionen. Kannst Du dazu etwas sagen?*

Joe Selinske: Es gibt sechs Missionen. Jede besteht aus mindestens zwei, drei, bis zu acht Levels. Jede Mission ist wie ein Kapitel eines Buches. Der Spieler startet in einer Bank, landet unter anderem in einer Art Fabrik und in einem U-Bahn-System. So schreitet die Story fort. Wir wollten eine Umgebung oder Hintergrundgeschichte erstellen, durch die man sich durcharbeiten muß. Der Held stößt dabei auf vielerlei Informationen. Außerdem haben wir Zwischensequenzen integriert, damit immer klar ist, wie es weitergeht.

Voraussichtlich:	mind. P150, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95
Technik:	SVGA, 3Dfx, PowerVR/MMX/SB
Multiplayer:	LAN, TCP/IP, Modem
Sprache:	deutsch
Hersteller:	Ritual Entertainment
Erscheint:	Mai 1998

☒ Action ■ ☐ Rätsel ■ ☐ Strategie ■ ☐ Wirtschaft ■

EINE ZIVILISATION ERSCHAFFEN FÜR DEN KRIEG!

WARBREEDS

„GEN-ial futuristisches Gegenstück zu Command & Conquer"
(PC Joker 4/98)

Alle anderen Mittel haben versagt, nun wird die Gentechnik zum entscheidenden Faktor! Über 35.000 mögliche Genkomninationen verhelfen Ihrem auserwählten Clan zum Sieg. Verbünden Sie sich mit den Führern der anderen Clans und kämpfen Sie in Echtzeit gegen eine hervorragende Computer-Intelligenz oder messen Sie sich in der RedOrb-Zone, unserer eigenen Multiuser-Umgebung, mit anderen Spielern.

PC CD-ROM

Copyright © 1998 Broderbund Software Inc. and Cyan Inc. All rights reserved. Warbreeds, Red Orb Entertainment and the corresponding logos are trademarks and/or registered trademarks of Broderbund Software Inc. All other company and/or product names are trademarks and/or registered trademarks of respective manufacturers.

REDORB ENTERTAINMENT

Saga • Echtzeitstrategie

NORDMÄNNER

An interessanten Spielideen herrschte bei Cryo Interactive noch nie Mangel, doch legten die findigen Franzosen bei vielen Produkten bislang mehr Wert auf blendend schöne Grafik als auf sauber ausbalanciertes Gameplay. Damit soll jetzt Schluß sein: Ein Besuch in Paris offenbarte, mit welch ehrgeizigen Titeln Cryo die Spieler im laufenden Jahr noch überraschen will. Eines davon könnte Microsofts Age of Empires vielleicht tatsächlich Konkurrenz machen...

Die Elfen verfügen über eine Schmiede im Fantasy-Look.

Wolkenkuckucksheim – die surrealistischen Elfen-Wohnungen.

Ein Kloster dient den Wikingern zur spirituellen Erbauung.

Saga ist der Arbeitstitel eines Projekts, mit dem uns Cryo voraussichtlich ab Oktober in die Welt der alten Wikinger entführen will. Es handelt sich dabei um ein Echtzeit-Strategiespiel, das gegenwärtig sowohl optisch als auch konzeptionell eine gewisse Nähe zu Age of Empires aufweist. Einen simplen Klon wollen Cryo mit ihrem Wikinger-Epos freilich nicht abliefern und betonen nachdrücklich, daß Saga bereits in der Entwicklung war, als Microsofts Strategieknüller noch gar nicht den Weg in die Händlerregale gefunden hatte. Trotz aller Parallelen gelingt es den Cryo-Mannen denn auch, in Saga ganz eigene Akzente zu setzen. Verglichen mit Age of Empires tritt in Saga die historische Realität ein wenig stärker in den Hintergrund. Legte der Ensemble Studios-Entwicklerstab um Bruce Shelley großen Wert auf die möglichst korrekte, aber trotzdem nicht lehrmeisternde Integration geschichtlicher Fakten, versucht Cryo eher, die Geisteswelt der alten Wikinger transparent zu machen. Natürlich wird bei Saga ebenfalls auf historische Genauigkeit geachtet, aber auch die Mythen der Nordmänner spielen in diesem Programm eine gewichtige Rolle.

Lord of the Clans

Der Saga-Spieler steht zu Beginn einem kleinen Häuflein wackerer Mannen vor und muß in gewohnter Weise erst einmal danach streben, seine Stellung gegenüber konkurrierenden Gruppen zu festigen. Nur in eingeschränktem Maße kann man dabei auf Bodenschätze zurückgreifen – Erzabbau ist in Saga beispielsweise nicht möglich. Stattdessen beschäftigt man einen Teil seiner Untergebenen in der Landwirtschaft und läßt sie die fruchtbaren Felder des eigenen Terrains beackern. Hat man auf diese Weise einen gewissen Vorrat erwirtschaftet, kann man sich endlich das eine oder andere neue Gebäude leisten, von denen jedes eine ganz bestimmte Funktion erfüllt: Häu-

Walküren sind hervorragende Kämpferinnen. Hat Ihr Wikinger-Clan durch seine ruhmreichen Taten hohes Ansehen erworben, kann er vielleicht auf ihre Unterstützung hoffen...

Mit Riesen ist auch im Wikingerland nicht zu spaßen: Bereits an ihren Gebäuden kann man unschwer erkennen, daß sie mit ihren Gegnern alles andere als zimperlich umgehen.

ser dienen nicht nur der Produktion neuer Einheiten, sondern ermöglichen es auch, ausgewählten Wikingern eine „Spezialausbildung" zukommen zu lassen – starke Männer steckt man beispielsweise in die Kaserne und läßt sie das Kriegshandwerk trainieren, während eine Schmiede unschätzbare Dienste für die Waffenproduktion leistet. Die eher den spirituellen Dingen zugetanen Recken finden im Kloster ein entsprechendes Zuhause oder widmen sich im Tempel der Magie. Trotz dieser Spezialisierung bleiben die meisten Untertanen flexibel einsetzbar: So können Krieger auch weiterhin die Felder bestellen, falls dort Not am Mann ist. Magier hingegen konzentrieren sich ganz auf ihren Tätigkeitsbereich und sind für andere Aufgaben unabkömmlich.

Konkurrenzkampf

Es wäre verwunderlich, wenn Sie Ihre Aufbauarbeit in aller Ruhe zu Ende führen könnten, denn auch andere Clans sind ständig auf der Suche nach erschließbaren Landstrichen. Trotzdem macht es keinen Sinn, die Konkurrenten einfach vollständig von der Karte zu fegen, denn die Aufgaben, die Ihnen die Designer von Saga stellen, sind wesentlich subtiler: Sie sollen sich allmählich zum obersten Herrscher der verschiedenen Wikinger-Clans hocharbeiten. Daß es dabei jedoch nicht immer friedlich zugeht, versteht sich von selbst. Ein Blick auf die Foltermethoden der Riesen, die ihre Opfer aufgehängt in Käfigen vor sich hinschmachten lassen, sollte Sie davon überzeugen, umsichtig mit Ihren Untertanen umzugehen...

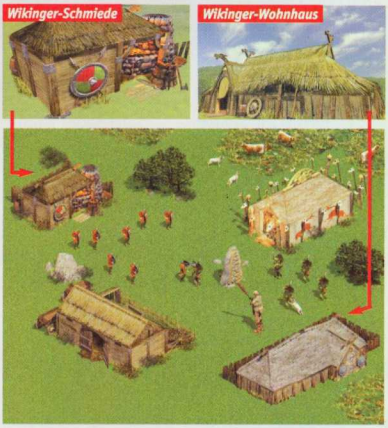
Ehrgeizige Technik

Genauere Angaben zu technischen Einzelheiten von Saga lassen sich noch nicht machen – immerhin vermittelt die detailverliebte, in drei Stufen zoombare Grafik schon jetzt einen hervorragenden Eindruck (siehe Kasten). An anderen Elementen wie der Leistungsfähigkeit der KI oder der Ergonomie des Interfaces hingegen wird gegenwärtig noch intensiv gefeilt. Saga wird sich in eine Vielzahl von Einzelmissionen gliedern, von denen jeweils mehrere zu einer Kampagne zusammengefaßt sind. Kreative Spieler wird freuen, daß Saga voraussichtlich mit einem Editor ausgeliefert werden wird, der per Point & Click die komfortable Erstellung eigener Missionen ermöglicht. Multiplayer-Features sind für Saga ebenfalls in Arbeit: Geplant ist vorerst ein Netzwerk-Modus, während in Sachen Online-Spiel übers Internet die letzte Entscheidung noch aussteht.

Herbert Aichinger

AUGENSCHMAUS

Geht man davon aus, daß die wenigen jetzt schon verfügbaren Screenshots von Saga bereits einen Eindruck vom Look des fertigen Spiels vermitteln, braucht sich Cryos Nordmänner-Epos zumindest optisch vor aktuellen Genre-Mitbewerbern nicht zu verstecken. Auf der schräg von oben dargestellten Wikinger-Welt gehen liebevoll gerendert und animiert in den Siedlungen Menschen ihren Alltagsgeschäften nach, Hunde streunen durch die Dörfer, und Kühe trotten gemächlich über die Weiden. Keulenschwingende Riesen bevölkern die Gegend ebenso wie kleine, grüne, orkähnliche Kreaturen. Sämtliche Gebäude weisen (nicht nur in den Artworks!) einen ungeheuren Detailreichtum auf: Ob es sich nun um ein Strohdach, ein Schieferdach oder die Werkzeuge eines Schmieds handelt – an wirklich jedes noch so kleine Element haben die Cryo-Designer gedacht.



Zur „Berufsausübung" wurden den Zauberern des Wikinger-Clans und den Elfen von Cryo jeweils eigene, phantastische Tempel errichtet.

Voraussichtlich:	Pentium, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	LAN	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Cyro Int.	Erscheint:	Oktober 1998

☐ Action ■ ☐ Rätsel ■ ☒ Strategie ■ ☐ Wirtschaft ■

screenshots aus dem spiel

Sie rasen durch den Himmel, schneller als der Schall und das 300 Fuß über dem gegnerischen Territorium. Tempo bedeutet Überleben, der kleinste Fehler das Ende. Fliegen Sie eines der gefährlichsten Flugzeuge der US Air Force, entwickelt vom Jane's Expertenteam, ausgerüstet mit realistschen USAF-Daten und getestet von USAF-Piloten. Fliegen Sie - im Einzel- oder Mehrspieler-Modus - knallharte Einsätze durch den gesamten Luftraum in einer der derzeit authentischsten Flugsimulationen. JANES: F-15: Die totale Luftüberlegenheit.

flieh. kraft.

http://www.janes.ea.com

WE BUILD SIMS BY THE BOOK.

Own The Sky

© 1997 Origin Systems Inc. Origin ist ein eingetragenes Warenzeichen von Origin Systems Inc. "We Build Sims By The Book" ist ein Warenzeichen von Electronic Arts. Electronic Arts und das Electronic-Arts-Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Jane's ist ein eingetragenes Warenzeichen von Jane's Information Group. Das 3Dfx-Interactive-Logo und Voodoo Graphics sind Warenzeichen von 3Dfx Interactive, Inc. Jane's Combat Simulations ist eine Electronic-Arts-Marke. Alle Rechte vorbehalten.

Commandos • Strategie

ZERMÜRBUNGS

Spanien assoziiert der Durchschnittsdeutsche normalerweise mit Urlaub. Manche denken vielleicht an Stierkämpfe. Und Teilzeit-Prolos erinnern sich möglicherweise an eine überhöhte Flüssigkeitsaufnahme neulich auf Ballermann 6. Daß aber eine Softwarefirma im sonnigen Süden ein vielversprechendes Spiel in der Mache haben könnte, darauf kommt kaum jemand.

Ertappt! Die Soldaten dieser deutschen Basis feuern auf den unerwünschten Besucher.

Die Elitetruppe muß schon mal gewaltsam einen Zug stoppen.

Fallschirmjäger sind auf einer kleinen Lichtung gelandet.

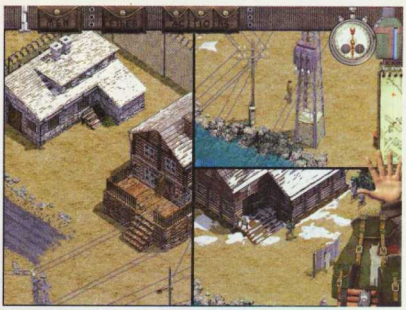
Rumms! Ein Bombenleger hat seinen Auftrag erledigt.

Mit „Commandos – Behind Enemy Lines" arbeitet der spanische Entwickler Pyro-Studios an einem Echtzeit-Taktikspiel, das den PC-Besitzer in den Zweiten Weltkrieg zurückversetzt. Ende des Jahres 1940 steht die Invasion Großbritanniens durch die Deutsche Wehrmacht kurz bevor. Der englische Colonel Dudley Clark hält es für keine sehr gute Idee, lediglich eine defensive Rolle zu spielen, und schafft aus einer Handvoll außergewöhnlicher Männer eine Spezialeinheit, die hinter den feindlichen Linien tätig werden soll. Diese Elitetruppe wird vom Spieler übernommen, der im Rahmen von 24 Missionen unterschiedliche Aufgaben zu erfüllen hat. Sabotage gehört genauso zum Geschäft wie der Diebstahl von Geheimdokumenten, die Entführung hochrangiger Militärs und das Befreien von Gefangenen. Die PyroStudios bezeichnen ihr Projekt ganz bewußt als Echtzeit-Taktikspiel und nicht als Echtzeit-Strategiespiel. Für die jeweiligen Missionen ist exakte Planungsarbeit nötig, die damit beginnt, die Umgebung und die Bewegungen des Feindes zu studieren. Einfach unauffällig pfeifend in ein Lager hineinzumarschieren und plötzlich in Rambomanier um sich zu ballern, ist wenig erfolgversprechend. Commandos verzichtet auch auf den häufig verwendeten „Fog of War", und die gesamte Karte ist von Beginn an einsehbar.

Sieben Spezialisten

Bei der Planungsphase ist ebenfalls entscheidend, welche der sieben Spezialisten der PC-Spieler für den Auftrag auswählt. Bombenexperten sind ideal für groß angelegte Sabotage-Aktionen, Scharfschützen bringen lediglich etwas bei versteckten Attacken auf Einzelpersonen, nur Taucher machen Überraschungsangriffe aus dem nassen Element möglich, Nahkampfexperten töten lautlos, und einzig und allein Spione können sich verkleiden. Freilich geht's auch nicht ohne entsprechende Ausrüstung. Jede Einsatzgruppe besteht aus zwei bis sechs Personen. Insgesamt stehen über 25 Waffen- und Sprengstoffarten zur Wahl. Die Soldaten können ferner Panzer, Boote, Jeeps, Zivilfahrzeuge und etliche andere Fortbewegungsmittel nutzen. Aufgrund der de-

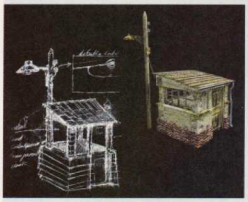
TAKTIK



Bis zu sechs aktive Kameras gleichzeitig sollen in verschiedenen Fenstern eine perfekte Übersicht gewährleisten.

HÄUSLEBAUER

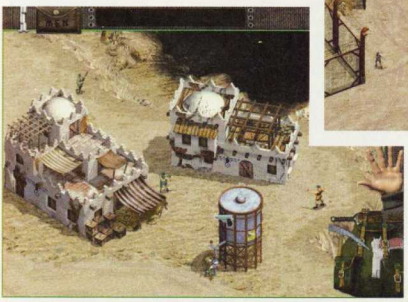
Die PyroStudios legten bei Commandos großen Wert auf eine möglichst realistische Umgebung. Uniformen, Waffen, Fahrzeuge und Gebäude wurden in 3D modelliert, wobei die Macher historische Fakten berücksichtigt haben. „Wir wälzten Hunderte von Büchern, alten Fotos und Filmen." Abwechslung ist ebenfalls Pflicht: Angeblich gibt es beispielsweise kein Gebäude zweimal. Jedes Gemäuer wurde zunächst am Reißbrett entworfen und dann in die digitale Form übertragen. Detailverliebtheit zeigt sich nicht zuletzt bei Feinheiten wie Stacheldraht, Bunkern, Aussichtstürmen, Sandsäcken, Bahnübergängen, Brücken oder Seilbahnen.



Mit viel Liebe zum Detail wurden die über 350 Gebäude zu Papier gebracht und anschließend auf den Computer übertragen.

taillierten Grafikdarstellung läßt sich sogar erkennen, ob die Männer Messer, Pistolen oder Seile mit sich herumschleppen. Das Geschehen spielt in einer isometrischen 3D-Umgebung mit Licht- und Schatteneffekten sowie diversen Terrainarten (Gebirge, Küste, Wüste ect.). Hat der Kommandant seinen Plan geschmiedet und das nötige Equipment beieinander, beginnt die Phase der Ausführung, die den Actionanteil zum Tragen bringt. Gesteuert werden die Einheiten per Maus und Hotkeys in Echtzeit, das Spielprinzip soll trotzdem eher in Richtung des rundenbasierten Jagged Alliance gehen. Erst wenn zum Abschluß auch die Flucht aller Teammitglieder gelingt, gilt das Szenario als erfolgreich beendet. Zu diesem Zweck nutzen die Söldner zum Beispiel ein Flugzeug. Der Hersteller hat übrigens angekündigt, daß es jeweils unterschiedliche Lösungswege für die Levels gibt.

In Commandos gibt es rund 40 Fahrzeuge, die benutzt werden können. Panzer sind auf jeden Fall schlagkräftige Vehikel.



Die Spezialeinheiten kommen auch in Nordafrika zum Einsatz. Man beachte den Detailreichtum der Gebäude.

Böse Überraschungen

An der Künstlichen Intelligenz wollen die PyroStudios in besonderem Maße feilen, deshalb haben sie ihre computergesteuerten Einheiten mit drei Sinnen (sehen, fühlen, hören) ausgestattet. Entsprechend menschlich sollen sich die Pixelwesen verhalten. Während sie beispielsweise auf eine Explosion sofort reagieren, werden sie durch den Schnee schleichende Gestalten sehr viel später bemerken. Selbst so etwas wie Gefühle möchte die spanische Firma integrieren: In Anwesenheit eines nervösen deutschen Wehrmachtsoldaten, der eine Waffe im Anschlag hat, sind unüberlegte Bewegungen auf alle Fälle tunlichst zu vermeiden. Die Möglichkeit, bis zu sechs Örtlichkeiten der jeweiligen Missionskarte via multiplen Fenstern gleichzeitig beobachten und stufenlos zoomen zu können, hat eine Menge mit dem taktischen Konzept des Spiels zu tun. Denn ab und zu müssen mehrere Aktionen nahezu gleichzeitig geplant und ausgeführt werden – mit verschiedenen Charakteren an verschiedenen Orten. Vor Überraschungen sind die Untergebenen des PC-Besitzers übrigens selbst bei perfektester Organisation nicht gefeit: Fallen, Minenfelder oder die plötzlich auftauchende Verstärkung stellen die schnelle Entscheidungsfähigkeit auf die Probe. Bis Commandos voraussichtlich Anfang Juni in den Läden steht, haben die PyroStudios noch einiges zu tun. Wir sagen Ihnen rechtzeitig, ob sich das Warten gelohnt hat oder ob sich Behind Enemy Lines wider Erwarten nur als spanische Eintagsfliege entpuppt.

Derek dela Fuente/H. Fränkel

Voraussichtlich:	Pentium, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95
Technik:	SVGA, SB
Multiplayer:	LAN, TCP/IP
Sprache:	deutsch
Hersteller:	PyroStudios/Eidos
Erscheint:	Juni 1998

☐ Action ■ ☐ Rätsel ■ ☒ Strategie ■ ☐ Wirtschaft ■

Streifzüge mit den Jungs und Mädels von der Fighting Force sind immer so herrlich entspannend: An jeder Ecke darf man sich mit irgendwem herumschlagen, jeden Zaunpfahl ausreißen und zum Draufhauen benutzen, jeden Winkel der Stadt kann man nach Gegnern absuchen, jede Richtung einschlagen und jeden Blödsinn machen. Wie schön hat man's doch als Action-Held!

Fighting Force © und ™ CORE Design Limited © & ® 1997 EIDOS Interactive Limited. Alle Rechte vorbehalten. PlayStation und das PlayStation-Logo sind eingetragene Warenzeichen der Sony Computer Entertainment Inc.

es lohnt
sich wieder,
WÜTEND
zu werden,
seit man sich so schön
abregen
kann!

FIGHTING
FORCE

EIDOS
INTERACTIVE

KME Hamburg/Foto: Peter Oliver Brecht

Am besten, Sie vergessen alles, was Sie in der Fahrschule gelernt haben (wenn das nicht schon vor dieser anarchistischen und nicht ernst gemeinten Aufforderung der Fall war). Mit dem Rennspiel Autobahnraser dürfen PC-Besitzer ab Mai richtig böse sein und all das tun, was normalerweise verboten ist. Und zwar nach dem leicht abgewandelten Motto eines Liedtextes: „Ich will bei Rot über die Straße gehen, besonders wenn es kleine Kinder sehen..."

Autobahnraser • Rennspiel

FAHRSCHULE

Die Regeln für Autobahnraser sind so einfach zu kapieren wie eine Wegbeschreibung durch eine zehn Quadratmeter große Küche: Es gibt nämlich gar keine Regeln. Der Spieler muß lediglich auf einem Rundkurs gegen drei computergesteuerte Fahrer antreten und gewinnen – egal wie. Er rast auf der A24 von Berlin nach Hamburg, auf der A1 von Hamburg nach Köln, auf der A3/A8 nach München und auf der A9 wieder zurück nach Berlin. Der Witz an der Sache ist der Wiedererkennungswert: Zwar haben die Programmierer die umgerechnet rund 1.500 Kilometer lange Streckenführung weitgehend fiktiv gestaltet, doch wegen vieler Details soll dem Spieler die Umgebung enorm vertraut vorkommen.

Rowdytum in Reinkultur

Zum einen bietet Autobahnraser die typischen Verkehrsschilder, Brücken, Überführungen, Tankstellen, Notrufsäulen und Verkehrsschilder (letztere sind freilich nur dazu da, um sie wissentlich übersehen zu können). Außerdem herrscht reger Verkehr, wobei es sich die Macher zum Ziel gesetzt haben, die Fahrzeuge (Busse, Lkws, Autos) möglichst 1:1 umzusetzen. Im Rahmen von Stadtrallyes kommt der Wohnzimmer-Raser an bekannten Gebäuden und Plätzen vorbei. Unter anderem sind dies das Brandenburger Tor, der Reichstag, der Kölner Dom, der Olympiaturm, das BMW-Gebäude und der Elbtunnel. Sie waren immer schon der Meinung, der Kölner Ring verträgt locker eine Geschwindigkeit von 250 Kilometer pro Stunde? Testen Sie's einfach. Warum im Stau bei München warten, wenn die Standspur so schön frei ist? Eben. Wie umgeht der gewiefte Verkehrsteilnehmern von heute eine Baustelle? Er mutiert zum Geisterfahrer. Vor ihnen schleicht ein Mercedes-

Rechts zu überholen ist bei Autobahnraser fast Pflicht. Zeit ist schließlich Geld.

Rote Ampeln nerven. Zum Glück ist es möglich, Golf & Co. aus dem Weg zu rempeln.

Mit 193 Sachen durch die Innenstadt: Nur wer sich nicht an die Verkehrsregeln hält, hat bei Autobahnraser eine Chance.

Wer gegen den Strom fährt, braucht sich wegen eines erhöhten Interesses der Polizei nicht zu wundern.

fahrer mit Hut? Sie können doch einfach rechts überholen oder den Schnarchzapfen gleich von der Strecke schieben oder drängeln. Rote Ampeln nahe des Münchner Karlsplatzes sind lästig? Warum denn? Am besten, Sie ignorieren die von den Stadtvätern völlig unsinnig plazierte elektronische Lichtzeichenanlage. Wichtig ist bei all diesem Verkehrsrowdytum der gehobenen Klasse, daß die Polizei den Spieler nicht erwischt. Sonst kostet's ein paar Mücken, und der Kauf eines nigelnagelneuen Lamborghini Diablo ist schnell in weite Ferne gerückt.

Gott sei Dank kann der PC-Besitzer fiese Radargeräte als vorbeugende Maßnahme umfahren (wobei in diesem Fall ausdrücklich nicht „außen herum fahren" gemeint ist). Daß es bei der wilden Raserei zu verbeultem Blech und anderen Schäden und Pannen kommen kann, ist klar. Im zuletzt genannten Fall ruft der Spieler kurzerhand den ADAC, der den Wagen wieder flottmachen soll.

Überholmanöver

Autobahnraser basiert auf dem A2 Racer, der ebenfalls von Davilex Software programmiert wurde. Dieser Vorgänger hat in den Niederlanden gewaltig abgeräumt. Es wurden dort über 50.000 Stück verkauft, das ist mehr als doppelt so viel, als es im Land von Frau Antje bei einem durchschnittlich gefragten Titel der Fall ist. Damit dominierte A2 Racer mehr als 30 Wochen lang die niederländischen Top Ten und überholte Knaller wie Dungeon Keeper, Grand Prix 2 oder Command & Conquer: Red Alert. Bei einem Besuch in der PCA-Redaktion präsentierte Davilex jetzt die erste spielbare Version. Fahrmodell und Grafik erinnern auf den ersten Blick an den Klassiker Need for Speed. Autobahnraser wird alle wichtigen Joysticks, Gamepads und Lenkräder, 3D-Grafikkarten und Force Feedback-Eingabegeräte unterstützen, voraussichtlich aber auf einen Multiplayer-Modus verzichten. Ob die spritzige Idee der Niederländer sich in der Umsetzung und dem Spielspaß auch entsprechend niederschlägt, verraten wir demnächst im Rahmen eines Tests.

Harald Fränkel

Wie im richtigen Leben müssen Tankstellen angefahren werden.

DIE FAHRZEUGE

Im Laufe des Spiels darf sich der PC-Besitzer hinter die Lenkräder von sechs verschiedenen Fahrzeugen schnallen. Zur Verfügung stehen ein Trabbi, ein Opel Astra, ein BMW 323, ein Mercedes CLK, ein Porsche und ein blitzschneller Lamborghini. Ehe sich der Cyber-Po des Freizeit-Prolos jedoch in den Sitz eines tollen Sportwagens pressen darf, muß kräftig Leistung gebracht werden. Durch den Gewinn von Teiletappen fließt Kohle in die Kasse, die es erlaubt, aufzurüsten. Dies ist nicht nur wichtig, um sich die PS-Schleuder seiner Träume zulegen zu können. Denn der kleine Mann gibt seine Scheinchen anfangs wohl eher für Strafzettel, stärkere Motoren, breitere Reifen und fürs Tanken aus.

Der Trabbi: nur eine Pappschachtel auf vier Rädern.

Fortgeschrittene Autobahnraser wählen den BMW 323.

Mit dem Porsche lassen sich bereits gute Zeiten erzielen.

Das schnellste Fahrzeug ist zweifellos der Lamborghini Diablo.

Voraussichtlich:	mind. P120, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA, Direct3D, 3Dfx, PowerVR/SB/Force Feedback		
Multiplayer:	Keine Multiplayer-Opt.	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Davilex/Koch Media	Erscheint:	Mai 1998

X Action ■ Rätsel ■ Strategie ■ Wirtschaft ■

*

*

SOFORTEINSATZ: EINE ZUFÄLLIG AUSGEWÄHLTE EINZELSCHLACHT BRINGT SIE DIREKT AN DIE FRONT, AUGE IN AUGE MIT DEM RUSSISCHEN FEIND

AUSBILDUNG: IN "ECHTEN" US ARMY EINRICHTUNGEN; ARMOR SCHOOL, FORT KNOX UND FORT IRWIN

EINZELSCHLACHTEN: SPIELEN SIE HISTORISCHE UND HYPOTHETISCHE KONFLIKTE NACH, INKLUSIVE DEM GOLF KRIEG UND DEM KALTEN KRIEG

KAMPAGNEN: GOLF KRIEG II, NORD-AFRIKA, DEM ASIATISCHEM TEIL RUßLANDS, BALKAN UND ZENTRAL- EUROPA

MULTIPLAYER: IM NETZWERK ODER MIT MODEM/SERIELLER VERBINDUNG

© 1998 MicroProse Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. MICROPROSE und M1 TANK PLATOON sind U.S. eingetragene Warenzeichen. M1 TANK PLATOON II ist ein eingetragenes Warenzeichen der MicroProse, Inc. beziehungsweise der dazugehörigen Firmen. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. IN-GAME SCREENSHOTS AUßER DEN MARKIERTEN*

DIE FRATZE DES KRIEGES

Die ultimative Simulation der modernen Bodenkriegsführung

MICROPROSE

www.microprose.com

NICE 2 • Rennspiel

STRASSENKRIEG

Wer in der Lage ist, dem TÜV einen am Auto angebrachten Raketenwerfer problemlos als harmlosen Coladosenhalter anzupreisen, und wer feuerfeste Unterwäsche als puren Schnickschnack für überbezahlte und lasche Profirennfahrer hält, der sollte sein Taschengeld schon mal für das demnächst erscheinende NICE 2 sparen.

Der Nachfolger von Have A NICE Day, der spätestens im Mai erscheinen soll, will wieder einmal die heimlichen und normalerweise unterdrückten Phantasien und niederen Instinkte autofahrender Menschen ansprechen. Es gilt, mit einem von 20 Fahrzeugen schneller von Punkt A nach Punkt B zu gelangen als die Konkurrenz. Und wenn der Gegner blöderweise besser sein sollte, stoppt man ihn einfach mit Waffengewalt. Pazifisten und Zivildienstleistende können sich natürlich ebenfalls an einer friedlichen Variante, also einem reinrassigen Arcade-Rennen, versuchen.

Schießeisen statt Snickers

Neben PS-starken Serienautos wie Dodge Viper, Ferrari F50 oder Lamborghini Diablo darf der Spieler auf liebenswerte Gurken wie VW Käfer oder Trabant 601S setzen. Es warten über 24 Strecken in Deutschland, Österreich, auf Hawaii, auf Korsika, in Australien und in Ägypten. Jedes Fahrzeug soll übrigens spürbare Vor- und Nachteile besitzen, die sich beispielsweise in der Straßenlage und der Geschwindigkeit ausdrücken. Die Bastler unter uns dürfen an Stoßdämpfern, Übersetzung oder anderen Einstellungen herumschrauben. Wenn es bei NICE 2, wie von den Machern versprochen, über bucklige Pisten sowie an unnachgiebigen Felswänden und furchterregend tiefen Schluchten vorbei geht und der Hintermann das Heck des eigenen Wagens mit Geschossen aus einer Gatling bearbeitet, heißt es cool bleiben. Panik ist wohl ähnlich fehl am Platz wie die Kelly Family in den Charts, wirklich gewiefte Straßencowboys rollen einfach in eine nahegelegene NICE-Tankstelle. Denn diese verscherbelt anders als Aral oder Esso nicht nur Sprit, Snickers oder Twix, sondern auch hübsche Nagelkanonen oder andere nützliche, skurrile Mörderwummen und Abwehrtools. Halt Sachen, die der Mensch wirklich braucht. Regen, Nebel, Schnee und Nachtfahrten machen das Leben ebensowenig leichter wie Straßensperren und Karosserieteile, die einem um die Ohren fliegen können. Wer in solchen Momenten falsch reagiert und sich überschlägt, kann vielleicht noch seine Verwandten kleinlaut bitten, daß sie ihn von der nächsten Hausmauer abkratzen. Mit einer Siegchance sieht es ungleich schlechter aus.

Burnout in Hawaii: Mit derart viel PS unterm Hintern kann man herrlich die Reifen qualmen lassen.

Fürchterlich lahm, aber sehr putzig: Wer möchte, darf das schwammige Fahrwerk einer Ente unter Extrembedingungen testen.

Wechselnde Straßenverhältnisse sind eine Herausforderung. Schnee ist eben rutschig...

Hartgesottene Rennasse schrecken vor einem Sprint über ein Flughafenareal nicht zurück.

Die vier Strecken, die durch Arizona führen, vermitteln Wildwest-Atmosphäre. Wer hinter einem Konkurrenten herfährt, kämpft auch mit den aufgewirbelten, feinen Staubwölkchen.

Schnell, schneller, NICE 2

Für eine möglichst packende Atmosphäre werden laut Hersteller Rauch-, Licht-, Schatten- und Metalleffekte, Explosionen und 3D-Sound sorgen. Intelligente und charakteristische Computergegner gehören ebenso zum Repertoire wie ein frei definierbares Ligasystem mit fünf unterschiedlichen Rennserien, verschiedene Modi (Training, Qualify, Meisterschaft, Zeitfahren, Fuchsjagd, Duell) und der Netzwerk-Modus für bis zu acht Spieler. Die uns vorliegende Preview-Version deutet an, daß mit NICE 2 ein exzellentes Rennspiel an der Starttlinie steht, das sich u. a. durch eine verteufelt schnelle 3D-Engine und das realistische Verhalten der Digi-Boliden auszeichnet. Im demnächst anstehenden Fahr-, 'tschuldigung, Testbericht verraten wir, ob sich der vielversprechende Eindruck bestätigt.

Harald Fränkel

Voraussichtlich:	mind. P133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Direct3D		
Technik:	SVGA, Direct3D/SB, CD-Audio		
Multiplayer:	8 Sp. Netzwerk	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Synetic/Magic Bytes	Erscheint:	April/Mai 1998

☒ Action ■ ☐ Rätsel ■ ☐ Strategie ■ ☐ Wirtschaft ■

Trip to good old Germany: Unter anderem muß der Spieler einen Streckenabschnitt auf der Autobahn zurücklegen.

Auf Rennkursen wie in Hockenheim geht es zeitweise sehr eng zu. Unser Screenshot entstand aus der Stoßstangenperspektive.

KKND 2 • Echtzeitstrategie

AUSSIE-ATTACKE

Starcraft, C&C 3, Dune 2000, Age Of Empires 2... Die halbe Welt wartet auf neue Strategie-Hits, ein Titel wird hier meist übersehen: KKND 2! Dabei hat das australische Beam Software-Team bereits mit dem ersten Teil von Krush, Kill 'N' Destroy bewiesen, daß es sein Handwerk versteht.

Vor der verwüsteten Oper von Sydney kommt es zur Entscheidungsschlacht. Grafisch beeindruckt KKND 2 auch ohne 3D-Unterstützung.

Gerenderte Zwischensequenzen transportieren die Endzeit-Story.

Rund 40 Jahre nach der ersten Konfrontation zwischen Menschen und Mutanten zeigen sich beide Seiten gut erholt und bestens gerüstet, um die Frage der Weltherrschaft endgültig zu klären. Im Jahre 2179, 100 Jahre nach der Atomkatastrophe, krabbeln die Menschen mit neuem Kriegmaterial aus ihren Bunkern, um mit den Tier-ähnlichen Mutantenarmeen abzurechnen, die ihrerseits mit allerlei frischem Gezücht aufwarten. Was beide Seiten nicht wissen: Ehemalige Agrar-Roboter der Serie 9 entwickelten inzwischen ein eigenes Bewußtsein. Dummerweise wird den Robots klar, daß die noch lebenden Wesen wohl eine krasse Mitschuld an der Verwüstung der Erde trifft. Dementsprechend schlecht sind sie auf die anderen Rassen zu sprechen und verwandeln den ursprünglichen Zweikampf dank hochtechnisiertem Equipment kurzerhand in einen blutrünstigen Dreikampf.

Der lachende Dritte?

In 45 Missionen läßt Sie Beam Software am Gemetzel teilhaben, wobei jede Seite ihre Vorzüge und Nachteile besitzt. Alle Kontrahenten beziehen ihre Energie für Einheiten und Gebäude vornehmlich aus Ölquellen, sollten diese jedoch versiegen, steht zur Sicherheit jeweils eine Alternative parat. Die Schlachten werden auf riesigen Karten und zig Terrains wie Endzeitstädten oder Eiswüsten ausgetragen, die hochauflösende Grafik wirkt dank 800x600 Bildpunkten und 65.000 Farben sogar beeindruckender als bei der Konkurrenz von Blizzard, die Rassenunterschiede erfordern völlig andere Strategien. 20 Multiplayer-Karten sorgen für Netzwerk-Thrill, wobei bis zu acht Teams wahlweise aus digitalen oder menschlichen Gegnern zusammengestellt werden. Ob's für KKND 2 tatsächlich zum StarCraft-Killer reicht, wird der ausführliche Test in der nächsten PC Action zeigen.

Christian Bigge

Die Iconleiste am Bildrand klappt bei zusätzlichen Bauoptionen nach innen auf, sonst präsentiert sich die Steuerung voll C&C-kompatibel.

KKND 2 - DIE FAKTEN

Der Tabelle entnehmen Sie die wichtigsten Features von KKND 2. Klar, jeder einzelne Punkt ist schon einmal irgendwo aufgetaucht, doch durch die Kombination von Optionsvielfalt und leichter sowie schneller Steuerung will KKND 2 sich zum ernsthaften Konkurrenten von Starcraft & Co. aufschwingen. Schon die spielbare Betaversion bestach durch eine sehr gute Spielbalance und spektakuläre Optik, so daß Sie sich auf mehr als einen Geheimtip freuen dürfen.

Rassen	3
Missionen	15 pro Rasse = 45
Zahl der Einheiten:	über 55 (Land, Wasser, Luft)
Zahl der Gebäude:	Ca. 10 pro Rasse (plus fünfstufige Upgrades)
Ressourcen:	2 (Energie aus Öl plus Wind, Sonne oder Gas)
Waypoints:	Ja
Sichtlinien berücksichtigt:	Ja
Fog Of War:	Ja
Karten- und Szenarioeditor:	Ja
Multiplayer:	8 Spieler Netzwerk, Computergegner gleichzeitig möglich
Multiplayer-Karten:	20
Auflösung:	800x600, 16 Bit Farben
Zwischensequenzen:	Ja

Voraussichtlich:	P 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win 95		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	8 Spieler LAN	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Beam Soft./Bomico	Erscheint:	Mai 1998

☐ Action ■ ☐ Rätsel ■ ☒ Strategie ■ ☐ Wirtschaft ■

IMPRESSUM

So erreichen Sie uns:

Anschrift der Redaktion:
Computec Verlag
Redaktion PC Action
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Anschrift des Abo-Service:
Computec Verlag
Abo-Service
Postfach
90327 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911/2872-150,
wochentags von 13-17 Uhr

Abo-Service Fax-Nummer:
0911/2872-250

Anschrift für Reklamationen:
Bitte verwenden Sie den Coupon im Bonusheft.

e-Mail: redaktion@pcaction.de

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Kramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer
Dr. Rainer Cordes,
Christian Geltenpoth

Chefredakteur
Christian Müller

Stellvertreter des Chefredakteurs
Christian Bigge

Leitender Redakteur CD-ROM
Alexander Geltenpoth

Redaktion
Herbert Aichinger, Harald Fränkel

Redaktion Hardware
Thilo Bayer

Bildredaktion
Richard Schöller

Textkorrektur
Margit Koch

Freie Mitarbeiter
Lars Geiger (lg), André Geller (ang), Peter Gunn (pg), Daniel Kreiss (dk), Uwe Schmidt (us), Thorsten Seiffert (ts), Uwe Symanek (usk), Andrea von der Ohe (avo), Florian Weidhase (fw), Stefan Weiß (sw), Frank-Jürgen Wörner (fjw)

Layout
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger

Das Inhaltpapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Die PC Action 6/98 erscheint am 20. Mai 1998

Werbeleiterin
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter
Michael Schraut

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter
Roland Bollendorf

Druck
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Titel
© Westwood Studios

Abonnement
PC Action kostet im Jahres-Abonnement mit CD-ROM DM 89,- und mit Vollversion DM 168,-.

Abonnementbestellung Österreich
Abonnementpreis: 12 Ausgaben
PC Action CD ÖS 690
PC Action Plus ÖS 1.308
PGV Salzburg GmbH, Niederalm 300
A-5081 Anif
Tel: 06246-882-0
Fax: 06246-882-5259

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht Text
Alle in PC Action veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Urheberrecht PC Action CD-ROM
Alle auf der PC Action Coverdisk und CD-ROM veröffentlichten Programme sind urheberrechtlich geschützt. Kopieren oder gewerbliche Nutzung bedarf der vorherigen, schriftlichen Genehmigung des Verlags. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf CD-ROM enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die enthaltenen Programme stellen keine Entwicklung des Verlags dar, sondern sind Eigentum anderer Hersteller. Die Benutzung und Installation der Programme geschieht auf eigene Gefahr.

Anzeigenverkauf:

Computec Medienagentur GmbH
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg
Telefax: 0911/2872-240

Computec Verlagsbüro Duisburg
Falkstraße 73-74 • 47058 Duisburg
Telefax: 0203/30511-555

verantwortlich für den Anzeigenteil
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Anzeigenpreise
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 11, gültig ab Oktober 1997

Telefonkontakt für Anzeigenkunden
(Leserfragen können hier leider nicht beantwortet werden): **0911 -2872-140**

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verkaufte Auflage IV. Quartal 1997 159.149 Exemplare

PC ACTION SPIELETESTS

DIE GOLDENE CD-ROM

Bemerkenswerten Spielen verleihen wir die Auszeichnung PC Action Gold. Sie ist nicht unmittelbar an Prozentwerte gebunden, sondern wird im einstimmigen Redaktionsurteil verteilt. Prämierte Spiele zeichnen sich durch überragenden Spielspaß, innovative Spielideen oder hervorragende technische Qualität aus. Mit einem Satz: Bei einem derart ausgezeichneten Spiel dürfen Sie ohne zu zögern zugreifen.

DAS TESTURTEIL

Jeder Test wird von einem Haupttester erstellt. Christian M. beschäftigt sich mit Actionspielen und Simulationen. Christian B. läßt kein Sport- oder Rennspiel liegen und vertieft sich in Wi-Sims. Herbert liebt Adventures und Strategiespiele, und Alex scheint als Taktiker geboren und verfaßte und übersetzte bereits einige Rollenspiele. Harald schließlich schnappt sich Sport-, Renn- und Actionspiele. Die Gesamtwertung, ein Urteil der Redaktion, wird von uns in einer Konferenz festgelegt, wobei dem Haupttester die Vorgabe der Tendenz obliegt. Gewertet wird immer „im Genre", d. h. Spiele werden aufgrund ihrer Thematik miteinander verglichen.

UNTER DER LUPE: FORSAKEN

Christian M.:
Boah! Forsaken ist ein Hingucker, der auf der halben CeBIT zu Demonstrationszwecken bei Monitor- und Grafikkarten-Herstellern brillierte. Auch spielerisch überzeugt der Tunnel-Shooter auf ganzer Linie. Clevere Gegner, bombastisches Leveldesign und Aha-Effekte am laufenden Band fesseln nicht nur Action-Fans.

Christian B.:
Ich geb's zu: Von vielen 3D-Shootern wird mir nach einiger Spielzeit einfach schlecht. Bei Forsaken werde ich allerdings genauso wankelmütig wie bei Jedi Knight. Ein solches Feuerwerk habe ich meinem Rechner gar nicht zugetraut. Für die Multiplayer-Duelle werde ich mich wohl angurten und die Brille neu kalibrieren müssen.

Alex:
Es gibt nichts besseres für die schlanke Linie, als nach dem deftigen Mittagsmahl eine ordentliche Runde Forsaken zu zocken. Rasante Flüge durch enge Tunnel mit dreifacher Schraube sorgen bei dieser Darstellung für ein flaues Gefühl in der Magengegend: Tüte bereithalten und weiterspielen!

Herbert:
Unglaublich, was Probe da auf die Beine gestellt hat! Ich hätte es nie für möglich gehalten, daß man mit einem stinknormalen PC so ein Bombardement an Effekten entfachen kann! Hochachtung auch vor dem Leveldesign, das alle paar Sekunden neue Überraschungen bereit hält.

Harald
Daß Forsaken ein technisches Sahnetörtchen ist, darüber braucht man nicht zu diskutieren. Ein Sonderlob verdient das Spiel jedoch, weil es selbst auf einem P166 mit 3D-Karte noch richtig Spaß macht und viele optische Leckerbissen parat hat. Die Motivation zum Durchzocken mag sich in mir trotzdem nicht regen. Aus irgendwelchen Gründen habe ich eine persönliche Abneigung gegen Tunnel-Shooter à la Descent. Keinen Schimmer, warum das so ist. Vielleicht hatte ich in einem früheren Leben ein traumatisches Erlebnis. Vielleicht macht mir aber auch ein gepflegtes Netzwerkgemetzel einfach mehr Spaß. Diesbezüglich finde ich Forsaken nämlich supergenial.

Ihre Gegner verschanzen sich oft in Hinterhalten und warten, bis Sie sich eine Blöße geben, bevor sie zum Angriff übergehen (oben). Die Ruhe trügt – dieser Raum ist radioaktiv verseucht, und Sie können ihn nur tauchend halbwegs unbeschadet durchqueren (unten).

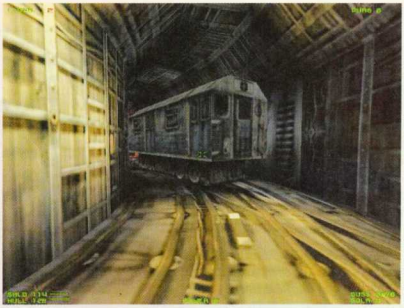
Die Software-Zauberer von Probe Entertainment holen auf dem PC zum Rundumschlag aus: Mit Forsaken walzen sie so ziemlich alles nieder, was sich zur Zeit im 3D-Action-Bereich tummelt! Sie führen vor, wie man aus atemberaubender Grafik, raffiniertem Leveldesign und perfektem Gameplay ein hochexplosives Ballerspektakel zusammenmixt.

Schon öfter ist der Menschheit ihre übertriebene Technologiegläubigkeit zum Verhängnis geworden, doch im Jahre 2113 schafft sie es endlich, die ultimative Katastrophe herbeizuführen. Dabei schien mittlerweile alles geregelt: Verteidigungs-Satelliten und Raumpatrouillen überwachten den Weltraum, und extraterrestrische Minenfelder sorgten für zusätzlichen Schutz vor außerirdischen Eindringlingen – die Erdenbewohner wähnten sich in Sicherheit. Niemand hätte es für möglich gehalten, daß die größte Gefahr nicht im All lauert, sondern von den Menschen selbst ausgeht – eine Gruppe von Wissenschaftlern erforscht mit geradezu fanatischem Eifer die Beschaffenheit von Materie und sieht die Lösung des Geheimnisses schon greifbar nahe. Es ist ihnen sogar schon möglich, die Grundbestandteile von Materie zu manipulieren, als das Projekt schließlich außer Kontrolle gerät: Eine gewaltige Fusionsreaktion erschüttert die Erde und zersprengt

Forsaken • 3D-Action

OVERKILL

Monumentale Lava-Formationen erwarten Sie am Ende des ersten, noch relativ überschaubaren Einzelspieler-Levels.



Gespenstisch: Nachdem Sie einen Schalter aktiviert haben, setzt sich der herrenlose U-Bahn-Triebwagen plötzlich in Bewegung.

sie in tausend Stücke. Die Atmosphäre ist zerstört, und alles Leben auf den im All herumtreibenden Gesteinsbrocken wird ausgelöscht. Als die Hohen Senatoren der Imperialen Theokratie von dem Unglück erfahren, geben sie das verwüstete System zur Plünderung frei. Glücksritter, Söldner und Leichenfledderer stürzen sich auf die kläglichen Überreste der Erde und hoffen, in den Trümmern auf reiche Schätze zu stoßen. Wird tatsächlich einer gefunden, entbrennt unter den Beutejägern ein erbitterter Kampf auf Leben und Tod, in dem jedes Mittel recht ist. Auch Sie sind einer dieser wagemutigen Typen, die für ein paar Goldbarren Kopf und Kragen riskieren...

Ellbogengesellschaft

Zu Beginn des Spiels entscheiden Sie sich für einen Biker, mit dem Sie sich auf die Suche nach den verlorenen Schätzen der menschlichen Zivilisation machen wollen. Achten Sie genau darauf, ob sein Charakter auch Ihrem Naturell entgegenkommt und ob sein schwebender Untersatz Ihren Vorstellungen von Wendigkeit und Wehrhaftigkeit entspricht – die Unterschiede zwischen den Charakteren sind nämlich immens und wirken sich auch auf das Spiel aus. Während der behäbige Rex Hardy beispielsweise nicht zu den schnellsten gehört, dafür aber mit einem gut gepanzerten Truck unterwegs ist, zeichnet den aggressiven Mutanten Foetoid vor allem sein rasantes Gefährt aus. Mephistofun hingegen leidet unter schwachen Beschleunigungswerten, kann dafür aber einen riesigen Munitionsvorrat mit sich herumschleppen. Welchen Biker Sie auch wählen, Sie schaffen sich damit 15 Feinde, die alles tun werden, um Sie aus dem Rennen zu werfen. Sind am Anfang die Kräfteverhältnisse unter den Kontrahenten noch halbwegs ausgeglichen, wird sich dies schnell ändern: In den Levels der Forsaken-Welt liegt nämlich so allerhand Zeug herum, mit dem der Finder sich einen taktischen Vorteil verschaffen kann: Munition, Waffen-Upgrades, neue Geschütze, Schilde, Energie-Pods und Minen erhöhen die Wahrscheinlichkeit, daß man den Levelausgang lebend erreicht.

Kaum haben Sie ein paar Golbarren erhascht, stürzt sich die gegnerische Meute schon wieder auf Sie.

VERGLEICH

Forsaken ist gegenwärtig eindeutig der Platzhirsch unter den Actionshootern – kann G-Police dem Probe-Knüller zwar grafisch fast das Wasser reichen, vermißt man in diesem Programm schmerzlich die Multiplayer-Features. Extreme Assault bietet komplexere Missionen, trotzdem wirkt dort das Leveldesign „biederer" als in Forsaken, das überdies noch die intuitivere Steuerung vorweisen kann. Der Klassiker Descent 2 und das behäbige Tunnel B1 bewegen sich grafisch schon recht nahe am Verfallsdatum.

Forsaken	90%
G-Police	88%
Extreme Assault	82%
Nuclear Strike	79%

Wahl der Waffen

Bei Ihren Raubzügen steht Ihnen eine immer breiter werdende Palette von High-Tech-Spielzeug zur Verfügung, mit dem Sie sich unliebsames Gesocks vom

LICHTZAUBER

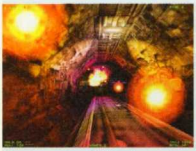
Die Zahl der mit der B.U.R.P.-Grafik-Engine möglichen optischen Effekte scheint schier unbegrenzt zu sein. Ob es sich nun um Lens Flares, transparente Rauchschwaden, blubberndes Wasser, glühende Lava oder elektrische Entladungen handelt, alles wird mit einem unglaublichen Realismus auf den Bildschirm gezaubert. Und da solche Elemente für die Probe-Leute nicht Selbstzweck werden und sehr wohldosiert zum Einsatz kommen, hauchen sie den Levels erst richtig Leben ein. Hier einige Beispiele:

Transparente Rauchwolken, die sich allmählich verflüchtigen.

Elektrische Entladungen, die grelle, bunte Blitze erzeugen.

Bei Explosionen entstehende transparente Feuerbälle.

Flugobjekte hinterlassen in der Luft realistische Kondensstreifen.



Transparenter Lichthof um abgefeuerte Geschoßladungen.

Durch Lichtschächte in der Decke einfallende Sonnenstrahlen.

Am Grund von Wasserbecken steigen kleine Luftblasen auf.

Sprühende Funken entstehen an defekten Elektrokabeln.

Leib halten können. Man unterscheidet dabei zwischen primären und sekundären Waffen, wobei es sich bei ersteren vornehmlich um Standardwaffen mit großem Munitionsvorrat handelt. Dazu zählt beispielsweise der Pulsar, mit dem alle Teilnehmer von Anfang an ausgerüstet sind, oder der wesentlich durchschlagskräftigere Trojax, dessen Stärke durch die Aufladezeit beeinflußt wird. Unter sekundären Waffen versteht man solche, die nur in sehr begrenzten Mengen verfügbar sind – in diese Gruppe gehört z. B. die zielsuchende Solaris-Rakete oder die Scatter-Missile, mit der man einem getroffenen Gegner sein gesamtes Waffenarsenal abluchsen kann. Im Lauf der Zeit lernen Sie noch viel raffiniertere Geschosse kennen: Manche besitzen eine breite Streukraft, ähnlich einer Schrotladung, andere wiederum schränken die Manövrierfähigkeit des Gegners ein. Für den Nahkampf eignet sich der besonders spektakuläre Flammenwerfer, und mit diversen Minen lassen sich die hinterhältigsten Fallen bauen. Um die Wahl der Waffen während eines hitzigen Gefechts müssen Sie sich gar nicht kümmern, wenn es Ihnen nur auf den schnellen Ballerspaß ankommt – das Programm legt selbständig die Reihenfolge der verwendeten Geschosse fest, wobei die stärksten stets zuerst zum Einsatz kommen. Natürlich haben Sie trotzdem die Möglichkeit, die Reihenfolge selbst festzulegen bzw. ganz bestimmte Waffen mitten im Gefecht per Tastendruck anzuwählen.

Das Auge ißt mit

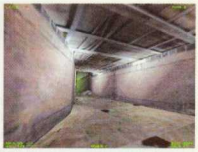
Das im wahrsten Sinne des Wortes augenfälligste Merkmal von Forsaken ist die spektakuläre Grafik, die im gesamten PC-Spielebereich ihresgleichen sucht. Selten hat man eine Engine gesehen, die einerseits atemberaubend schnell ist und trotzdem die unglaublichsten Spezialeffekte ermöglicht. Die von Probe selbst entwickelte

Unglaubliche Liebe zum Detail: Nicht einmal die Durchgangssperren am Eingang der U-Bahn-Station haben die Grafiker vergessen.

Jeder der 16 Biker wird mit seinen Leistungswerten vorgestellt. Bei den Beschreibungen kommt der derbe britische Humor nicht zu kurz.

Volltreffer! Der Spieler wird für seinen Schuß mit komplexen Lichteffekten belohnt. Beachten Sie die differenzierte Ausleuchtung des Gewölbes (oben).

Deaktivieren Sie den Generator und versuchen Sie, das Kernkraftwerk zu verlassen, bevor es zum Super-GAU kommt (unten).



Die verlassenen unterirdischen Gänge des U-Bahn-Systems wirken nicht zuletzt wegen der gut nachempfundenen Beleuchtung beklemmend realistisch.

B.U.R.P.-Engine (BSP Universal Rendering Through Portals) hat keine Mühe damit, in einem ausgedehnteren Forsaken-Level 18.000 Polygone gleichzeitig darzustellen und dank vektororientiertem „Vertex Lighting" Polygone aus mehreren Ecken getrennt auszuleuchten. Auf diese Weise ist es möglich, wesentlich realistischere Lichtverhältnisse zu schaffen als mit der herkömmlichen polygonbasierten Lichtberechnung – wer einmal den „Abandoned Subway"-Level von Forsaken durchflogen hat, weiß, wie beklemmend wirklichkeitsnah Locations mit B.U.R.P. dargestellt werden können. Wirken gerenderte Landschaften in den meisten Computerspielen etwas steril, sorgen in Forsaken Elemente wie Rauch, Lichtbrechungen, flackerndes Feuer und tropfendes Wasser für die entscheidende Würze (siehe Kasten Lichtzauber). Objekte wie Geschütztürme, die urplötzlich aus Boden und Wänden hervorwachsen und obendrein noch frei drehbar sind, oder von oben auf den Spieler herabprasselnde Gesteinsbrocken schaffen zusätzlich auf Schritt und Tritt neue Überraschungseffekte.

Unterstützung auf breiter Front

In Sachen Hardware-Support erweist sich Forsaken als außergewöhnlich flexibel: Besitzer von 3D-Beschleunigerkarten mit Voodoo- bzw. Voodoo²-Chip werden mit dem Programm ebenso glücklich wie solche mit Rendition V2x00, Permidia 2, ATI Rage Pro, Riva 128 und PowerVR. Je nach Rechner-Ausstattung haben Sie die Wahl zwischen mehreren verschiedenen Auflösungen, wobei das Spiel schon mit 512x384 Pixeln in 16 Bit-Farbtiefe atemberaubend gut aussieht. Sehen Sie sich gezwungen, durch Abschalten von Details für einen flotteren Spielablauf zu sorgen, bietet Ihnen Forsaken ebenfalls jede Menge Möglichkeiten: Neben den üblichen Elementen wie Lens Flare, Rauch sowie primären und sekundären Lichtquellen können Sie sogar das bilineare Filtering („Weichzeichnen" der groben Pixelstrukturen) und die Perspektivenkorrektur deaktivieren. Bei einem halbwegs gut ausgestatteten Rechner werden Sie jedoch kaum auf solche Features zugreifen müssen, denn Forsaken verfügt über eine Funktion, die den Detailgrad je nach Rechenintensität automatisch anpaßt. Ähnlich vielseitig statteten die Probe-Entwickler ihren Actionshooter beim Peripherie-Support aus – neben diversen Gamepads, Joysticks (speziell MS SideWinder, MS Force Feedback Pro und Logitech Wingman Extreme), Tastatur und Maus kommen sogar exotische Teile wie der SpaceTech Space Orb zum Zug. Die Konfiguration der Steuerung gestaltet sich bei allen Eingabegeräten gleich unproblematisch, am besten spielt sich Forsaken jedoch mit der Kombination Maus und Tastatur, da diese den flottesten Zugriff auf alle Funktionen gewährt und auf die Dauer weniger ermüdend wirkt als unablässiges Joystickgerühre.

Surprise, Surprise!

In Forsaken sollten Sie sich nie zu sicher fühlen! Glauben Sie einmal, die Mechanismen des Spiels halbwegs durchschaut zu haben, und werden Sie allmählich ein wenig

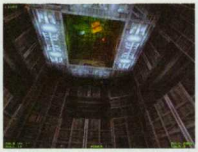
BANKGEHEIMNIS I

1. Seien Sie auf der Hut: Das Bankgebäude ist durch raffinierte Sicherheitssysteme geschützt.

2. Nach einem kurzen Blick an die Decke sollten Sie schnell den Rückzug antreten, denn...

3. ...wenige Sekunden später wird urplötzlich ein Geschoßregen auf Sie niederprasseln.

4. Im Korridor warten Sie, bis das Gewitter vorbei ist, und wagen sich dann erneut nach vorn.



5. Die Decke hat sich nun geöffnet und lockt mit Goldbarren und nützlichen Power-Ups.

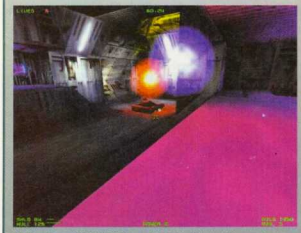
6. Sobald Sie sich die Goodies holen, fällt von unten schon wieder eine Meute über Sie her.

PC ACTION PRÜFSTAND

Es versteht sich fast schon von selbst, daß ein grafisch derart opulentes Spiel wie Forsaken höchste Ansprüche an die Hardware stellt. Damit Sie vor dem Softwarekauf bereits wissen, ob Ihr Computer für Probes Meisterwerk ausreichend gerüstet ist, testeten wir das Spiel auf mehreren, unterschiedlich leistungsstarken Rechnerkonfigurationen. Herausstechendstes Ergebnis: Eine 3D-Beschleunigerkarte sollten Sie für Forsaken schon verwenden – die softwarebeschleunigte Version des Spiels ist einfach zu langsam und wirkt grafisch wenig ansprechend. Nutzen Sie hingegen die Vorteile der Hardwarebeschleunigung (wir entschieden uns ihrer weiten Verbreitung wegen für Karten mit dem Voodoo-Chip von 3Dfx), kommt bereits auf einem P166 mit 32 MB RAM ordentlich Spielspaß auf: Bei allen eingeschalteten Details schwankte die Framerate in unserem Test zwischen 12 und 40 fps und bewegte sich meist im Bereich um 27 Bilder pro Sekunde. Das Abschalten aller Details bewirkt einen gewissen Geschwindigkeitszuwachs (auf etwa 25 und 35 fps), wird aber naturgemäß mit einer wesentlich unattraktiveren Optik erkauft. Absolut flüssiges Spiel mit allen grafischen Feinheiten ermöglicht ein P 200 mit 32 MB RAM und 3D-Beschleunigerkarte (i. d. R. 30 – 35 fps, Spitzenwerte bei 50 fps), und wer mit beinahe kontinuierlichen 60 fps bei 640x480 Pixeln und 16 Bit-Farbtiefe in den absoluten Geschwindigkeitsrausch verfallen will, sollte Forsaken einmal auf einem 3Dfx-beschleunigten PII/333 MHz probespielen. Zum Schluß noch eine Warnung an Besitzer von Karten mit Rendition-Chipsatz: Achten Sie darauf, daß auf Ihrem Board auch wirklich ein Chip der V2x00-Generation werkelt – Forsaken ist nicht für die älteren V1000-Chips optimiert: Texturen erscheinen damit zwar „richtig" auf dem Bildschirm, die Schrift in den Menüs und alle Spezialeffekte hingegen werden nicht korrekt dargestellt. Mit Problemen bei der Darstellung transparenter Texturen müssen auch Besitzer einer Apocalypse 3Dx (PowerVR PCX2) rechnen.

P166 mit 3Dfx-Karte, alle Details eingeschaltet: weiche Übergänge bei Transparenzeffekten.

P166 mit 3Dfx-Karte, alle Details abgeschaltet: pixelige Explosionen mit unnatürlichem Lichthof.



Mit einem PII/333 und 3Dfx-Karte kommt man über weite Strecken in den Genuß von 60 fps.

Unschöne Grafikfehler treten mit dem Rendition V1000-Chip bei Schrift und Spezialeffekten auf.

Rechner	Softwarebeschl.	3Dfx oh.Details	3Dfx alle Details
P166, 32 MB, 2 MB Spea V-7 Mirage, 4 MB Diamond Monster 3D	nicht spielbar	gut spielbar	gut spielbar
P200, 32 MB, 2 MB STB Lightspeed 128, 4 MB Diamond Monster 3D	gerade noch spielbar	optimal	gut spielbar
PII/333 MHz, 64 MB, 4 MB MiroCrystal VRX, 6 MB Miro HiScore 3D	spielbar	optimal	optimal

leichtsinnig, konfrontiert Sie das Spiel wieder mit völlig neuen Widrigkeiten. Besonders eindrucksvoll kommt diese Ideenvielfalt in einem Level zur Geltung, in dem Sie mit Ihrem Gleiter ein riesiges Bankgebäude durchstreifen und sich an allen Ecken und Enden mit den ausgeklügelten Sicherheitssystemen herumschlagen müssen (siehe die beiden Kästen „Bankgeheimnis"): Immer wieder werden Sie durch den Anblick verlockender Goodies in Situationen gelockt, in denen Sie sich nur schwer verteidigen können – ohne Deckung sind Sie plötzlich schutzlos dem gegnerischen Ansturm ausgeliefert, der von hinten über Sie hereinbricht: Geschütztürme wachsen unvermittelt aus dem Boden, Panzer decken Sie mit ihren explosiven Argumenten ein, und aus der Luft stürzen sich mehrere Gleiter auf Sie herab. An anderer Stelle betreten Sie nichtsahnend einen hohen Raum, um Sekunden später von der zusammenbrechenden Deckenkonstruktion erschlagen zu werden. Oder Sie geraten in den Sog riesiger Lüftungsrohre. Schaffen Sie es dort nicht, in wenigen Augenblicken Ihr Bike wieder auf Kurs zu bringen und die bedrohlichen Ventilatoren zu zerschießen, werden Sie gnadenlos zerhäckselt. Je länger Sie Forsaken spielen, desto vorsichtiger werden Sie mit Ihren Aktionen – sehr schnell lernen Sie, daß das scheinbar harmlose Betätigen eines Schalters Sekunden später die verheerendsten Folgen haben kann! Natürlich müssen Sie nicht immer der Leidtragende Ihres eigenen Wagemuts sein: Ein gezielter Schuß auf eine Tonne kann beispielsweise eine Kettenreaktion bewirken, mit der Sie eine Betonmauer zum Einsturz bringen – dahinter wartet zur Belohnung etwas Gold und ein glitzernder Kristall! Sie haben es gemerkt: Die 16 Einzelspieler- und 10 Multiplayer-Levels von Forsaken bieten trotz ihrer vergleichsweisen Linearität jede Menge Abwechslung und Geheimnisse – es lohnt sich durchaus, sie nacheinander mit verschiedenen Charakteren mehrmals durchzuspielen.

Geballte Hinterlist

Auch wenn Sie sich selbst vielleicht als Profi betrachten, sollten Sie Forsaken zunächst im Schwierigkeitsgrad „Easy" beginnen und sich nach und nach über „Normal" und „Hard" bis zu „Total Mayhem" vorarbeiten – schon allein, um das sich verändernde Gegnerverhalten zu studieren. Auf allen Schwierigkeitsstufen haben Sie es in den verschiedenen Levels mit der gleichen Anzahl an Kontrahenten zu tun. Während Ihnen diese jedoch auf „Easy" zuweilen recht plump direkt vor die Flinte fliegen, verhalten sie sich mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad immer intelligenter. Sie verschanzen sich in

BANKGEHEIMNIS II

1. Das Wasserbecken wirkt friedlich, und in einer der Nischen können Sie sogar Energie tanken.

2. Mit einem gezielten Schuß legen Sie den Generator lahm. Nun ist wieder Vorsicht geboten, denn...

3. ...plötzlich werden Sie aus dem Wasserbecken heraus von mehreren Panzern in die Zange genommen.

4. Nachdem Sie letztere erledigt haben, tauchen Sie ab und finden das Versteck des Tresorschlüssels.

5. Sie öffnen den Geldschrank und stoßen auf einen weiteren Schlüssel. Vorsicht, ausströmendes Giftgas!

6. Während Sie noch am Tresor sind, werden Sie erneut von allen Seiten massiv unter Feuer genommen!

KOMMENTAR

» Donnerwetter, Probe läßt's mit Forsaken richtig krachen! Allein schon die Optik läßt einen aus dem Staunen nicht herauskommen, doch das eigentlich Faszinierende ist das geniale Leveldesign, das dem Spieler keinen Moment Ruhe gönnt – Überraschungseffekte im Sekundentakt fordern die ganze Konzentration und nötigen einem immer wieder Respekt vor dem Einfallsreichtum der Entwickler ab. Wer bei Descent mit Orientierungsproblemen zu kämpfen hatte, wird bei Forsaken den viel geradlinigeren Aufbau mögen, bei dem man immer weiß, wo's langgeht. Außerdem erstaunlich: In Forsaken ist der Einzelspieler-Modus kein laues Alibi-Anhängsel an ein geniales Multiplayer-Spiel, sondern ebenso motivierend. Ein Action-Hammer, den jeder einmal gesehen haben sollte! «

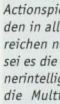
Hinterhalten und lauern Ihnen genau dann auf, wenn Sie am wenigsten damit rechnen, und sie schaffen es oft genug, Sie richtiggehend in die Enge zu treiben. Übrigens: Angesichts der zahlreichen „Gemeinheiten", mit denen die Probe-Designer die Forsaken-Levels gewürzt haben, stellt auch der Easy-Modus für geübte Spieler bereits eine nette Herausforderung dar...

Spielspaß hoch sechzehn

Ebenso zündend wie der Einzelspieler-Modus erweisen sich Biker-Schlachten mit bis zu 15 menschlichen Gegnern über IPX-Netzwerk oder Internet – zwei Forsaken-Spieler können darüber hinaus auch per Modem oder serielle Verbindung in den 10 Multiplayer-Levels auf die futuristische Schatzsuche gehen. Möglich sind im Deathmatch Kämpfe jeder gegen jeden oder die Bildung von bis zu vier Teams, die dann versuchen, sich gegenseitig eins überzubraten. Weitere Varianten sind das altbekannte Capture the Flag-Prinzip und der streßreiche Bomb-Tag-Modus, in dem ein Spieler eine Zeitbombe mit sich herumträgt und versuchen muß, sie durch Berührung an einen Kontrahenten abzugeben, bevor er mitsamt seiner gefährlichen Fracht in die Luft fliegt. Genauso explosiv wie das Geschehen auf dem Bildschirm präsentiert sich die brillante Soundundermalung – es kracht und scheppert, daß es eine wahre Freude ist, und von Zeit zu Zeit zehren auch noch kreischende Alarmsirenen sowie weitere, ähnlich penetrante Streßfaktoren an den Nerven des Spielers. Über zehn verschiedene, dem Geschehen perfekt angepaßte CD-Audio-Tracks sorgen darüber hinaus beim Ballern für die richtige Laune.

Herbert Aichinger

KOMMENTAR



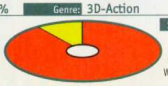
» Als altgedientem Descent-Veteranen tränen mir die Augen. Daß ich das noch erleben darf. Aber im Ernst, Probe Entertainment und Acclaim dürfen sich beglückwünschen, denn mit diesem 3D-Epos stoßen sie die Tür zu einer neuen Generation der Actionspiele auf. Eigentlich werden in allen spielewichtigen Bereichen neue Standards gesetzt, sei es die Grafik-Engine, die Gegnerintelligenz, das Level-Design, die Multiplayer-Optionen oder die ausgiebigen Einstellungs- und Konfigurations-Möglichkeiten. Für mich ist Forsaken jedenfalls schlichtweg der Wahnsinn am Monitor. «

Vorsicht, Minen! Die schwebenden runden Knallkörper können an Ihrem Fahrzeug erheblichen Schaden anrichten und sollten mit einigen gezielten Schüssen schnell unschädlich gemacht werden.

Mindestens:	P120, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95		
Empfohlen:	PII/266, 32 MB RAM, 4xCD-ROM		
Technik:	SVGA, div. 3D-Beschleuniger, CD-Audio/Force Feedback		
Multiplayer:	16 Sp. IPX, TCP/IP, 2 Sp. seriell, Modem		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	650 MB/70 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Probe/Acclaim	Veröffentlichung:	April 1998
Grafik:	94%	Sound:	90%
Genre:	3D-Action		

90% Einzelspiel

90% Multiplayer



» Geniales Gameplay- und Grafik-Feuerwerk «

„WOLLT IHR VER

Die Fans haben entschieden:

- Welt- und Europameisterschaften in den Spielablauf integriert
- Neuer Trainingsbereich für die langfristige Planung
- Individuelles Training für jeden Spieler
- Verhandlungen mit Spielerfrauen und -vermittlern
- Spiel in fünf Ländern gleichzeitig
- Ligapokal, Vereinsfeste, u. v. m.

FUNSOFT

Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111
- Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470
- Schweiz: ABC SOFTWARE AG, Tel. 081/7501000, Fax. 081/7501008
- Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794

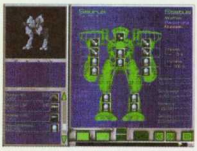
LÄNGERUNG?"
ANSTOSS 2
Der Fußballmanager
VERLÄNGERUNG!
Mit EM und WM!
ASCARON
Benötigt ANSTOSS2!
ASCARON

Metalizer • Strategie

BLECHKUMPEL

Sie sind Val Gordon vom kleinen Mond Tress, der von feindlichen Metalizern, stählernen Vernichtungsmaschinen, fast völlig zerstört wurde. Sie schwören Rache und verdienen sich erste Sporen bei den Arenakämpfen auf Djelassia. Nach zahlreichen Kampfmissionen rückt der Tag der Rache näher...

Mit Metalizer liefert Greenwood ein klassisches Hexfeld-Strategical à la Panzer General ab. Ein Unterschied besteht darin, daß Sie ausschließlich mit und gegen Kampfroboter antreten, die aus Lizenzgründen eben nicht Mechwarrior, sondern Metalizer heißen. Nach Ihrer Ankunft auf Djelassia müssen Sie Ihr Können in diesen Ungetüm zunächst in Arenakämpfen unter Beweis stellen, erst dann startet das Hauptspiel mit rund 30 Missionen, in dem Sie zunächst Aufträge für die zwielichtige Militärregierung, die Hermizität, absolvieren. Für jeden überlebten Kampf erhalten Sie wertvolle Credits, die Sie in die Auf- und Ausrüstung Ihrer Kampfmaschinen stecken können. Außerdem gilt es, ein schlagkräftiges Team auf die Beine zu stellen, denn während der Konfrontationen können Sie bis zu vier Einheiten befehligen. Ihre Piloten wählen Sie aus rund 50 Charakteren aus, an Kampfrobotern stehen insgesamt 20 Modelle zur Wahl.



Nach rund vier Gefechten bekommen Sie mit dem Saurus den ersten guten Metalizer.

Mehr Sein als Schein

Auseinandersetzungen laufen auf unterschiedlichen Terrainkarten und in Echtzeit ab, die tickende Uhr kann jederzeit angehalten werden, um neue Befehle zu erteilen. Üblichen Seek and Destroy-Kommandos stehen Bergungs-, Schutz- oder Eroberungsmissionen gegenüber, für Abwechslung ist also gesorgt. Zusätzlich hätte ich mir optional eine genaue Positionierungsmöglichkeit bei den Schüssen gewünscht. Besonders in höheren Schwierigkeitsgraden kann sich die Gegner-KI durchaus sehen lassen, strategische Planung wird dann immer wichtiger. Die interessante Story wird durch Videos vorangetragen, was trotz der Darstellung im Interlaced-Modus für viel Atmosphäre sorgt. Die SVGA-Kampfgrafik kann dagegen den Zahn der Zeit nicht ganz verleugnen, und auch der monotone Soundtrack nervt auf Dauer etwas. Auch mit diesen technischen Mankos und ohne den schmerzlich vermißten Multiplayer-Modus ist Metalizer für mich der Überraschungs-Titel des Monats.

Christian Bigge

Nur noch durch das Wasser zur Fahne, dann ist die Mission erledigt. Rechts neben unserem Blecheimer liegen die Überreste eines Gegners.

Die Story und die gut ausgearbeiteten Charaktere heben Metalizer aus der grauen Masse der zeitlich leicht überholten Hexfeldspiele heraus.

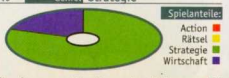
KOMMENTAR

» Bisher mochte ich Hexfeld-Schlachten nicht besonders, aber die Spielatmosphäre von Metalizer hat mich gepackt. Die Storyline hat echt Klasse, nicht zuletzt dank der gut ausgearbeiteten Charaktere. Lobenswert ist die Vielfalt und Variabilität der Stahlkolosse und Aufträge. Umso ärgerlicher, daß die Kämpfe halbe Ewigkeiten dauern und zwischendurch nicht gespeichert werden darf. Passionierte Büchsenöffner und Panzergeneräle sollten aber auf jeden Fall probespielen. «

Mindestens:	486DX4/100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM		
Empfohlen:	P133, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	keine Multiplayer-Option		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	550 MB/17-115 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Greenwood/Kingsoft	Veröffentlichung:	April
Grafik:	65%	Sound: 68%	Genres: Strategie

76% Einzelspiel

- % Multiplayer



» Guter Ansatz, aber mit ein paar Designschwächen «

2 NICE 2 BE TRUE!

...ODER KÖNNEN DIESE AUGEN LÜGEN?

Original - Screens

Rennsimulation & Action-Shooter in 1

NICE 2

24 Strecken inklusive Formel 1 Tracks • insgesamt 96 Varianten durch umkehrbare Fahrtrichtung und Spiegelmodus • unterschiedliche Straßenbeläge mit Auswirkungen auf die Fahrdynamik • 22 unterschiedliche Fahrzeuge vom McLaren F1 über Jaguar E-Type bis hin zum Trabant 601S in 6 Rennserien • Fahrzeugtuning und individuelle Fahrzeugeinstellungsmöglichkeiten • komplexe Fahrdynamik • für den Arcade-Modus umfangreiches Waffensortiment und Zubehör für Gegenmaßnahmen • im offenen Liga-System je Rennwochenende mehrere Rennen zur Auswahl • unterschiedliche Rennmodis, wie z.B. „Kock Out" und „Time Attack" • optionales Training und Qualify für Meisterschaftsrennen • Boxenstops zum Auftanken und Nachladen • Nachtmodus • unterschiedliche Wetterbedingungen • Off-Road • Spezialeffekte, wie Licht- und Schattenberechnung, Explosionen, Bruchgeschrecklung, Metallic Effekte und vieles mehr • intelligente und lernfähige Gegner • Duellmodus • Replaymodus • Sponsoring • virtueller Berater • Tip-System • einfache und übersichtliche Spielsteuerung • Optionsvielfalt • Mehrspielermodus im Netzwerk für bis zu 8 Spieler • Musikauswahl • 3D-Sound • Unterstützung gängiger 3D-Grafikkarten...

...und viele weitere EXTRAS ohne Aufpreis!

Vertrieb:
Rushware GmbH, Profisoft GmbH
Schweiz: ABC Software AG
Österreich: ABC Software GmbH

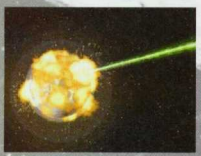
SYNETIC

MAGIC BYTES

Rebellion • Strategie

SPACE BALLS

Vor knapp 20 Jahren sollte ein Science-fiction-Märchen Weltruhm und Kultstatus erlangen. Zwei Kinofilme, fast ein Dutzend Computerspiele und zahllose Romane später ist die Gier der Fans ungebrochen. Tatsächlich gibt es immer noch neues im Star Wars-Universum zu entdecken. Nachdem 3D-Action-Liebhaber bereits zum dritten Mal verwöhnt wurden, kommen nun endlich auch die Strategen auf ihre Kosten.



Egal wie stark die Verteidigung eines Planten ist, gegen diese Feuerkraft gibt es keinen Schutz. Allerdings nimmt einem die gesamte Galaxis den Einsatz des Todessterns übel...

DIE JÄGER

Grundsätzlich ist die Rebellion stark im Nachteil. Sie hat eine schlechtere Ausgangsposition, zu Beginn schlechtere Hauptcharaktere und selbst nach jahrelangen Forschungen noch die schwächeren Schiffe. Einzig und allein bei den Jägern zieht das Imperium den kürzeren, zumindest bis der TIE Defender in die Produktion geht. Der TIE Advanced fehlt leider komplett.

Rebellion:

A-wing: *A-wings stellen eine von wenigen Möglichkeiten gegen den TIE Defender dar. Allerdings müssen schon fast zwei der flinken A-wings auf einen TIE Defender kommen, um die Schlacht zu gewinnen.*

B-wing: *Der B-wing kommt langsam, aber heftig. Starke Bewaffnung und Schilde machen ihn zum idealen Jäger gegen feindliche Großkampfschiffe. Vier bis fünf Staffeln zerlegen sogar Imperiale Sternenzerstörer kunstgerecht.*

X-wing: *Eine ideale Mischung aus Feuerkraft, Manövrierfähigkeit und Schilde machen den X-wing zum wichtigsten Jäger einer Rebellenflotte. Abgesehen von den neuen TIE Defendern ist er den imperialen Modellen überlegen.*

Y-wing: *Nicht so schnell und wendig wie ein X-wing und zudem noch schlechter bewaffnet, ist der Y-wing das klassische Auslaufmodell. Für Schlachten gegen TIE Fighter ist er aber immer noch sehr gut.*

Imperium:

TIE Bomber: *Langsam und schwerfällig, aber dafür richtet der TIE Bomber ordentlich Schaden an. Gegen das Imperium wäre dieses Fluggerät sehr effektiv, gegen die Allianz genauso nutzlos wie der TIE Fighter.*

TIE Defender: *Sobald dieser Jäger verfügbar ist, haben die Rebellen nichts mehr zu lachen. Selbst X-wings und A-wings verspeist dieses kleine Wunderwerk – dank der Schilde und der schweren Bewaffnung – zum Frühstück.*

TIE Fighter: *Selbst für veraltete Y-wings sind TIE Fighter das reinste Kanonenfutter. Nachdem sie auch nicht über Schilde verfügen, können angreifende Jäger nur kurz von den Großkampfschiffen abgehalten werden.*

TIE Interceptor: *Wenn der TIE Interceptor Schilde hätte, wäre er den X-wings ebenbürtig. So stellt er nur eine leichte Verbesserung zum gemeinen TIE Fighter dar. Das Imperium verfügt über schlagkräftigere Argumente.*

Der Todesstern erscheint aus dem Hyperraum vor der Rebellenbasis auf Yavin. Doch die Rebellen sind vorbereitet. Einigen Jägerstaffeln gelingt das schier Unmögliche: Luke Skywalker, Wedge Antilles und Han Solo zerstören unter hohen Verlusten die Kampfstation mit Großmufti Tarkin an Bord. Darth Vader ist verschollen, die Allianz jubiliert. Allerdings etwas verfrüht. Das Imperium hat zwar eine Schlacht verloren, aber der Krieg geht weiter... in Rebellion.

Das Imperium schlägt zurück

Mit der Zerstörung des ersten Todessterns beginnt Rebellion. Zeit für eine Inventur: Imperium und Allianz kontrollieren eine Handvoll Planeten, teilweise mit Waffengewalt. Große Teile der äußeren Rim-Sektoren sind von beiden Seiten noch unerforscht. Abgesehen von einigen Sternenzerstörern und TIE-Fightern ist die Imperiale Flotte vernichtet. Für den Sieg bei Yavin mußte aber auch die Rebellion einen hohen Preis bezahlen. Nur einige kleine Jäger, Raumträger und Corellianische Corvettes haben die Schlacht überstanden. Das Imperium ist immer noch in der stärkeren Position, aber einen weiteren Schlagabtausch würde keine der beiden Seiten überleben. Nun ist die Zeit der Diplomaten gekommen, neutrale Planeten auf die eigene Seite zu ziehen und zur nächsten Schlacht zu rüsten.

Möge die Macht mit Euch sein

Wer Rebellion zum ersten Mal startet, benötigt gleich eine ziemlich große Portion der Macht. Ohne

VERGLEICH

Mit der Optik von Rebellion läßt sich wahrlich kein Blumentopf gewinnen. Bestenfalls das an Excel-Tabellen angelehnte Stars! hat in diesem Punkt das Nachsehen. Nach der Einarbeitung ist die Benutzerführung von Rebellion durchaus gelungen, was man von Perry Rhodan nicht gerade behaupten kann. Mit wirklich beispielhaften Spielen wie Pax Imperia 2 oder Master of Orion 2 kann sich Rebellion nicht messen. Dazu fehlen zu viele zu wichtige Features wie ausgedehnte Forschung, Terraforming und Raumschiffdesign. Allein durch die Spezialmissionen der Helden und den absolut mißlungenen 3D-Weltraumkampf kann LucasArts den Vorsprung der Konkurrenz nicht aufholen.

Master of Orion 2:	86%
Pax Imperia 2:	84%
Rebellion:	74%
Perry Rhodan:	70%
Stars!:	68%

Das Fenster eines Sektors (rechts) füllt bereits den halben Bildschirm. Charaktere, Truppen und Planetenverteidigung sind im Fenster links.

Die Truppeninformation zeigt deutlich, wo gerade welche Infanteristen stationiert sind. Leider gibt es keine Informationen zu den Jägern.

HAN SOLOS ABENTEUER

Imperium und Allianz verfügen neben zahllosen Schiffen, Jägern, Bodentruppen, Gebäuden und Spezialkommandos auch über je 30 Hauptcharaktere. Zu diesen herausragenden Persönlichkeiten gehören Helden wie Han Solo, Luke Skywalker, Talon Karrde, Darth Vader und natürlich der Imperator. Die Herrschaften dienen nicht der Zierde, sondern verrichten die Hauptarbeit in Rebellion. Insgesamt stehen 14 unterschiedliche Missionen zur Auswahl, die das weitere Spielgeschehen erheblich prägen. Hier nur die wichtigsten Aufträge:

Diplomatie: *Durch Diplomatie lassen sich die Herzen der Bevölkerung auf neutralen oder eigenen Planeten für die eigene Seite gewinnen. Weniger Truppen werden so benötigt, um das System zu behalten.*

Spionage: *Wissen ist Macht. Wenn Sie mehr über einen erkundeten Planeten wissen oder eigene Planeten vor Übergriffen feindlicher Spione schützen wollen, leisten Spionage-Missionen hervorragende Dienste.*

Aufstand anzetteln: *Feindliche Planeten lassen sich auch ohne Waffengewalt bezwingen – vorausgesetzt, der Planet ist schlecht verteidigt und der Charakter kann die Bevölkerung überzeugen, die Seiten zu wechseln.*

Jedi Training: *Luke und Darth Vader entdecken manchmal, daß ein anderer Charakter ebenfalls die Macht hat. Durch intensives Training steigern diese Charaktere ihre vorhandenen Fähigkeiten mit der Macht enorm.*

Sabotage: *Ein großes Schiff oder eine planetare Einrichtung, wie zum Beispiel das Schild eines Todessterns, zerstören? Kein Problem! Mit etwas Glück kann sogar eine einzelne Person einen Supersternenzerstörer vernichten.*

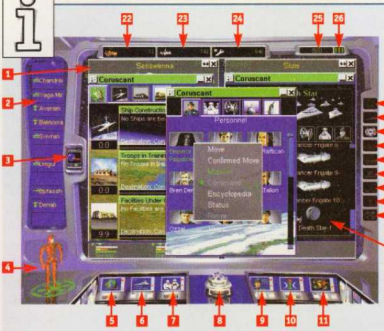
Befreiungsaktion: *Durch diese Mission kann zum Beispiel eine Prinzessin von einem Todesstern befreit werden. Normalerweise schlägt jedoch auch diese Mission fehl, und ein weiterer Held teilt das Schicksal der Prinzessin.*

ausführliches Studium des Handbuchs und Absolvierung einiger Tutorial-Missionen kommt man sich vor wie Chewbacca beim Star Wars-Schachspiel gegen R2-D2, nur daß man seinem Computer nicht den Arm aus dem Gelenk kugeln kann. Nach kurzer Eingewöhnung ist zumindest die Menüführung doch sehr logisch und effizient zu bedienen. Per Klick und Drop machen sich Einheiten auf die Reise, während ein einfacher Rechtsklick ein Fenster mit sämtlichen Möglichkeiten öffnet. Die Steuerung von Rebellion gleicht der von Windows bis ins Detail, nur daß sich die einzelnen Fenster nicht so frei verschieben lassen. Hauptschuldiger für das folgende Drama ist die geringe Auflösung von Rebellion. Bei 640x480 bedecken die Fenster von nur zwei von bis zu 20 Systemen den gesamten Bildschirm. Weitere Fenster für Produktion, Flotten und Truppen auf dem Planeten liegen notdürftig kreuz und quer über die Systemfenster verteilt. Bis Thrawn wirklich den Auftrag bekommt, von Coruscant in die Flotte 4 zu steigen und dort als Admiral zu fungieren, wühlt der Spieler zwangsläufig im dritten Untermenü. Schon alleine dadurch verwandelt sich der Bildschirm in Chaos. Eine höhere Auflösung oder bessere Struktur hätte das ganze Problem gelöst. Auf diese Weise fördert Rebellion bestenfalls den Frustfaktor. Da hilft auch das Pendant zur Windows-Startmenüleiste wenig, das schnellen Zugriff auf ein Dutzend vorher geöffneter Fenster gibt.

Zwei Sternenzerstörer befassen sich mit einigen lästigen Jägern. Die Grafik in den 3D-Schlachten ist total veraltet. Rechts das Resultat.

Zwei Interdictor Kreuzer verhindern, daß der Rebellentransporter im Hyperraum verschwindet, der Supersternenzerstörer besorgt den Rest.

OBERFLÄCHENANALYSE



1	Fenster eines Sternensektors	14	Nachrichten Missionen
2	„Startmenüleiste" mit Fenstern	15	Nachrichten Ressourcen
3	Spieloptionen	16	Nachrichten Produktion
4	Protokolldroide übersetzt R2-Einheit	17	Nachrichten Verteidigung
5	Informationen Galaxis	18	Nachrichten Konflikte
6	Informationen Flotten	19	Nachrichten Ratschläge
7	Informationen Truppen	20	Chatfunktion (Mehrspieler)
8	R2-Einheit	21	Hauptscreen für Fenster
9	Informationen Charaktere	22	Rohstoffe
10	Star Wars-Datenbank	23	Aufbereitete Ressourcen
11	Galaktische Informationen wählen	24	Nachschubressourcen
12	Nachrichten Loyalität	25	Rundenanzeige
13	Nachrichten Flotten	26	Spielgeschwindigkeit

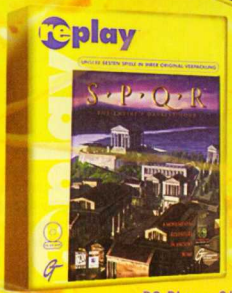
GT Interactive
Expect the unexpected:

Achtung! Neue Gelbsuchterreger zu mikroskopischen Preisen.

PC Power 89%

PowerPlay 79%

PowerPlay 76%



PC Player 3/5

Weltpremiere: das Z Expansion Kit! Jetzt mit dem original Z als Megapack!

PC Games 91%

PC Action 80%

Die Budget-Range von Replay führt zu heftigen Symptomen wie plötzlichem Sparwahn, akuten Spielanfällen und unkontrolliertem Sammelfrieb. Das gilt auch für die schon bekannten Erreger: **Flight of the Amazon Queen, Creatures, Organic Art, Arcade Classics, 3 Skulls of the Toltecs** und **Deadlock.** Lassen Sie sich jetzt von den original GT Interactive PC-Spielen in gelben Hüllen und mit den niedrigen Preisen infizieren. (Alle Spiele zwischen **19,95** und **29,95 DM**, unverbindliche Preisempfehlung)

replay™

UNSERE BESTEN SPIELE IN IHRER ORIGINAL-VERPACKUNG

All trademarks are the property of their respective companies. Replay™ is a registered trademark of GT Interactive Software (Europe) Ltd. All rights reserved.

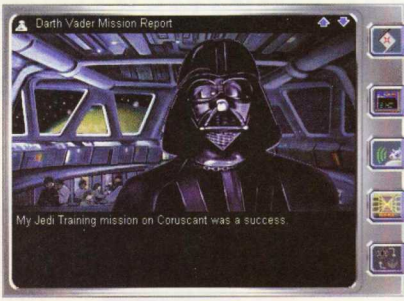
PC CD-R

Büro X

Die dunkle Seite der Macht

Schiffdesign und Terraforming sind keine Bestandteile von Rebellion, schließlich gibt der Hintergrund sämtliche Jäger und Kreuzer penibel vor, und von gezielten Klimaveränderungen war im Star Wars-Universum auch noch nie die Rede. Immerhin lassen sich modernere Schiffe entwickeln. Jeweils sieben Charaktere beider Seiten nehmen auf Befehl Forschungen an Truppen, Schiffen und Gebäuden vor. Voraussetzung sind bestehende Produktionszentren, also Konstruktionsfabriken für Gebäude, Trainingslager für Truppen und Weltraumwerften für Schiffe. Ergebnisse der Forschung fallen immer in der gleichen Reihenfolge aus. Der Spieler hat keine Möglichkeit, den Vorgang zu beschleunigen oder nur bestimmte Bereiche zu forcieren. Diese Features fehlen in Rebellion komplett. Dafür ermöglichen die zweimal 30 Charaktere innovativ neue Möglichkeiten. Der Haken an diesen Spezialmissionen (siehe auch Kasten „Han Solos Abenteuer") ist der hohe Glücksfaktor. Gelingt es den Rebellen zufällig, einen zweiten Todesstern zu Sabotage zu vernichten? Die Chancen stehen vielleicht 1:10 gegen die Allianz, aber es gibt keine Kompromisse. Entweder eine Mission glückt oder schlägt fehl. Eine solche Frage kann das ganze Spiel entscheiden. Diese harte Linie ist nicht gerade förderlich für ein Strategiespiel, das nach Möglichkeit ganz auf Zufallsgeneratoren verzichten sollte.

Das beste Schiff im Spiel: Der Supersternenzerstörer hier ist leicht beschädigt. Reparaturen laufen automatisch ab.



Die Hauptcharaktere melden sich nach Missionen persönlich und mit Sprachausgabe bei Ihnen. Hier hat Darth Vader erfolgreich den Jedi-Nachwuchs trainiert und dessen allgemeine Fähigkeiten gesteigert.

Schwatzhaft

Trotz dieser Mankos übt Rebellion auf Star Wars-Fans eine merkwürdige Faszination aus. Etwas Atmosphäre kommt doch durch die übliche Hintergrundmusik sowie den stilecht nervend plappernden Protokolldroiden und seine kleine, piepsende R2-Einheit zustande. Einige Zwischensequenzen und die Sprachausgabe bei den Hauptcharakteren sind ein weiterer Bonus. Auf die 3D-Echtzeit-Weltraumschlachten hätte LucasArts getrost verzichten können. Die Raumschiffe sind einfach zu pixelig und mies animiert. Zum Glück kann man sich auch einfach das Resultat der Schlacht vom Computer präsentieren lassen oder am Schirm mitverfolgen. Nebenbei bemerkt, die beiden Varianten kommen selten zum selben Ergebnis. Natürlich ist auch hier eine ordentliche Portion Glück vonnöten, während ausgefeilte Taktiken in den meisten Fällen wenig bringen.

Alexander Geltenpoth

KOMMENTAR

» *Rebellion möchte ich wirklich keinem Strategen anraten, denn rein aus dieser Sicht gibt es ein Dutzend besserer Spiele. Als Star Wars-Fan war ich von dem Spiel dann aber doch sehr angetan. Nicht etwa, weil der Computergegner eine große Herausforderung wäre oder die Raumschlachten so schlecht aussehen. Nein, einziger Grund ist die leider nicht komplette beiliegende Datenbank über das Star Wars-Universum, in der man stundenlang schmökern kann, sowie die Möglichkeit, nette kleine Todessterne in der gesamten Galaxis zu bauen und Milchbubi Skywalker mitsamt Konsorten in die Mangel zu nehmen. Schade, denn mit diesem Hintergrundstoff hätte LucasArts ein hervorragendes Spiel machen können, das auch noch nächstes Jahr begeistert.* «

KOMMENTAR

» *Ein Eyecatcher verbirgt sich hinter dem neuesten Star Wars-Produkt wirklich nicht. Technisch rebelliert es sich ziemlich hinter dem Mond, Animationen sind spärlich gestreut, selbstgesteuerte Raumkämpfe einfach öde und unübersichtlich, und auch der ewig gleiche John Williams-Soundtrack verliert langsam an Originalität. Ich muß zugeben, daß mich die vollgepfropften Menüs zunächst deutlich abschreckten, erst im Spielverlauf schwang sich die Motivationskurve allmählich zu typischem LucasArts-Niveau auf. Die strategischen Optionen sind reichhaltig geraten, aber unterscheiden sich auf beiden Seiten kaum, die vielen bekannten Gesichter, Raumschiffe, Planeten und Waffen erleichtern die Schlachtplanung. Obwohl sämtliche Handlungen in Echtzeit ablaufen, spielt sich Rebellion wie ein rundenbasiertes Strategiespiel. Wenn Sie also Master of Orion 2 mochten, sollten Sie auch das Lichtschwert nicht verschmähen.* «

Mindestens:	P90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95
Empfohlen:	P133, 32 MB RAM, 4xCD-ROM
Technik:	SVGA, SB
Multiplayer:	2 Sp. LAN, TCP/IP, Modem, seriell
Handbuch:	deutsch
Sprache:	deutsch
CD/HD:	505 MB/150 MB
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	LucasArts/Funsoft
Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	69%
Sound:	79%
Genre:	Strategie

74% Einzelspiel

78% Multiplayer

» ***Master of Orion-Clone im Star Wars-Universum*** «

DIE SAISON GEHT WEITER!
JETZT AUF PC

FORMEL 1 97

DIE FORMEL 1 - SIMULATION 1997 MIT OFFIZIELLER FIA - LIZENZ

- ALLE RENNSTRECKEN
- ALLE TEAMS
- SÄMTLICHE FAHRER
- 8 KAMERAPERSPEKTIVEN
- WECHSELNDE WETTERBEDINGUNGEN
- SPEKTAKULÄRE 3D-KOLLISIONEN
- LIVE-KOMMENTARE VON JOCHEN MASS UND HEIKO WAßER (RTL)
- MULTIPLAYER-OPTION FÜR BIS ZU 8 SPIELER.

www.psygnosis.com

Anno 1602

BAUERN

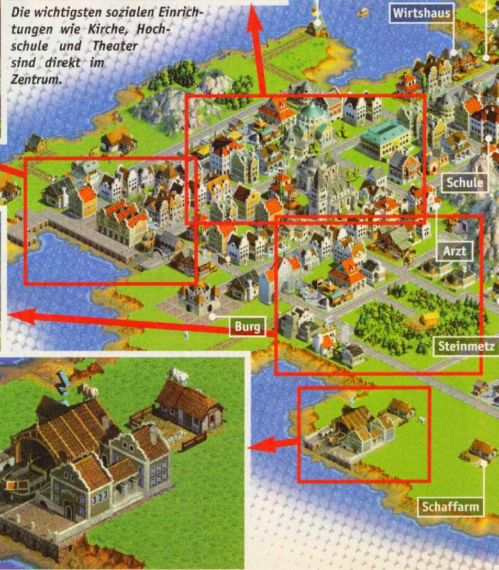
„Heiho, heiho, jetzt sind Sie wieder froh!!!" Sie fragen was das soll? Nein, das ist nicht etwa ein Ausbruch von Zwerg Sieben nach der Einnahmen-Bekanntgabe des letzten Disney-Streifens, sondern die Jubelarie des Testers B., der soeben seine unersättlichen Anno 1602-Bürger im höchsten Schwierigkeitsgrad für Sekunden zufriedenstellen konnte. Verdammt, Sunflowers, ist das Ding hier schwer, und verdammt genial ist es obendrein...

PC ACTION GOLD

Dabei fängt doch alles so harmlos an, schließlich fühlt man sich nach den ersten fünf Missionen des vorzüglichen Tutorials bereits wie Herr Kolumbus selbst. Die paar Inseln werden doch noch zu besiedeln sein, oder? Also schnell das kleine Schifflein zur großen Insel geschickt, ein paar Werkzeuge und Nahrungsmittel ausgeladen, und schon steht das erste Kontor, das Tor zur neuen Welt ist geöffnet. Wie von selbst vollziehen sich die nächsten Schritte: Ein paar Holzfäller werden in den finsteren Wald geschickt, Feldwege planiert, und die ersten Blockhütten für die mutigen Pioniere entstehen. Prima, die Handkarren holen die gefällten Bäume automatisch ab, und der Fischer hat auch schon sein Schifflein zu Wasser gelassen. Aber warum gucken die Pioniere denn so grimmig? Ach so,

Die wichtigsten sozialen Einrichtungen wie Kirche, Hochschule und Theater sind direkt im Zentrum.

Ein Kontor der Stufe drei dient als Warenumschlagplatz für alle Handelsschiffe.



Die Erzmine bedient die Werkzeug- und Waffenproduktion auf engstem Raum.

In der Werft beginnt zu diesem Zeitpunkt etwa die Produktion von Kriegsschiffen.

MANAGER

die wollen Stoffe haben. Hmm, also folgt jetzt eine Schaffarm samt Webstube, aber was das alles kostet! Warum steigen denn die Mickerbürger nicht in die nächste Stufe auf, woher sollen Ziegel kommen, und die Werkzeuge gehen auch langsam zur Neige?!? Jaja, Sie sehen, was auf den ersten Blick nicht nur wunderhübsch, sondern auch kinderleicht ausschaut, erweist sich schnell als hochkomplexes Wirtschaftssystem, das nach genauester Planung verlangt. Wer gerade zu Beginn des Spiels nicht bedenkt, wo und warum ein Häuschen gebaut werden sollte, steht schon nach kurzer Zeit ohne Hemd da und kann fällige Rechnungen nicht mehr begleichen.

Die Siedler 33 1/3?

Jetzt aber mal hübsch der Reihe nach, was für ein Spiel ist Anno 1602 eigentlich? Nun, vergleichen läßt sich das Prestigeobjekt von Sunflowers am ehesten mit den Siedlern von Blue Byte. Genau wie dort befördert man Sie hier zum Präsidenten Ihres eigenen Volkes, dessen Geschicke ab sofort in Ihrer Hand liegen. In 16 Szenarien oder in einem Endlosspiel sollen Sie für blühende Landschaften und reichlich arbeitssame Untertanen sorgen, eine Aufgabe, die schon so manchem Kanzler erhebliche Kopfzschmerzen bereitete. Doch stärker als bei den Siedlern müssen Sie auch an die Sicherheit denken.

Besonders in den höheren von vier Schwierigkeitsgraden gilt es, ein Auge auf die drei ständig präsenten Computergegner zu werfen und Ihr erworbenes Terrain durch Verteidigungsanlagen gegen feindliche Übergriffe zu schützen. Dazu stehen Ihnen natürlich auch diplomatische Optionen offen, Handels- und Friedensverträge garantieren in der Aufbauphase zumeist störungsfreie Siedlungsarbeit. Kommt es doch zum Konflikt, führen Sie Kanoniere, Musketiere, Schwertkämpfer und Reiterschwadronen ganz C&C-kompatibel in Echtzeit über die Inseln, kräftig unterstützt von gut bewaffneten Kriegsschiff-Flotten.

Ein Faß ohne Boden

Der Schwerpunkt von Anno 1602 liegt aber auf dem Handel. Die primäre Einnahmequelle sind Ihre Untertanen selbst, die Sie für erfolgreiche Siedlungspolitik mit Steuern belohnen. Nun haben ja Pioniere bekanntlich recht wenig Spargroschen auf der hohen Kante, deshalb müssen Sie dafür sorgen, daß allmählich der

Aus Zuckerrohr wird in der Schnapsbrennerei Rum für die durstigen Siedler.

Holzfäller sorgen vorzugsweise am Rande der Siedlung für stetigen Nachschub des Baumaterials.

Hier wird Nahrung produziert. Vier Getreidefarmen bedienen zwei Mühlen und einen Bäcker.

Zu Beginn des Spiels weist Sie das exzellente Tutorial in alle Grundlagen des Siedelns ein. Nach fünf Missionen kommen Sie dann bereits mit der Iconsteuerung blendend zurecht.

Wohlstand in Ihre Kommune Einzug hält. Gelingt es Ihnen, Ihre Untertanen stets mit den nachgefragten Gütern einzudecken, danken diese es Ihnen mit Stufenaufstiegen. Aus Pionieren werden zunächst Siedler, dann Bürger, Kaufleute und schließlich Aristokraten, deren hohe Finanzkraft die Staatskasse dank hoher Steuereinnahmen sichtlich entlastet. Ganz so einfach ist die Sache aber logischerweise nicht, denn je weiter Ihre Untertanen sich entwickeln, desto mehr Waren dürfen Sie auch herankarren. Langen Pionieren noch Stoffe und Steine zum Stufenanstieg, wollen Bürger zusätzlich auch noch Alkohol, Tabakwaren und Gewürze, Aristokraten fordern sogar gleich alle 13 Endprodukte an. Zwar bereisen fahrende Händler regelmäßig jedes Kontor, doch auf Dauer wird der Zukauf eines Gutes immer teurer, so daß sich letztlich nur eigene Produktionsanlagen wirtschaftlich rechnen.

VERGLEICH

Beim Wirtschaftssystem tun sich Anno 1602 und Siedler 2 nicht weh, beide Spiele verfügen über sehr gut ausbalancierte Ressourcen und Verarbeitungsbetriebe. Anno-Spieler dürfen sich aber zusätzlich an den Stufenaufstiegen ihrer Bürger erfreuen und erhalten ein Echtzeit-Kampfsystem, das im Spielverlauf immer mehr an Bedeutung gewinnt und die Motivationskurve weiter steigert. Holiday Island und Herrscher der Meere fehlt dieser Wettstreitcharakter etwas, und auch Warensystem sowie Spieloptionen bleiben hinter den Referenztiteln deutlich zurück.

Anno 1602	88%
Die Siedler 2	85%
Holiday Island	76%
Herrscher der Meere	71%

Was kostet die Welt?

Allein aus Platzgründen können Sie natürlich nicht alle Waren auf Ihrer Startinsel herstellen, so daß Sie im Verlauf des Spiels zwangsläufig expandieren müssen. Jede der zehn bis 15 Inseln einer (zufällig ausgewürfelten) Weltkarte eignet sich generell für drei landwirtschaftliche Anbauarten besonders, außerdem können Ihre Erkundungsschiffe mit etwas Glück noch Erz- oder Goldvorkommen entdecken. Dank des logischen Aufbaus kommen Sie recht schnell dahinter, wie das Warensystem von Anno 1602 funktioniert, und schon bald werden Sie problemlos Ihr Getreide in Mühlen und Bäckereien weiterverarbeiten, aus Zuckerrohr Schnaps brennen und Wolle zu Stoffen verweben. Die eingängige Iconsteuerung verlangt Ihnen zwar hier und da einen Mausklick zuviel ab, doch daran gewöhnen Sie sich schnell, so daß bald neue Gebäude wie Pilze aus dem Boden schießen. Ver- und Ankaufsmengen werden idiotensicher mit Hilfe von Schiebereglern justiert, ein Klick auf ein einzelnes Bauwerk ermöglicht die schnelle Kontrolle über dessen Auslastung und Funktionstüchtigkeit. Handelsschiffe folgen den von Ihnen festgelegten Routen zu den Ressourceninseln willig und pumpen regelmäßig die produzierten Waren auf Ihre Hauptinsel. Doch selbst das genügt Ihren gierigen Untertanen noch nicht. Irgendwo müssen die Kerlchen den Selbstgebrannten ja auch verköstigen können, und wer soll dann den Kater am nächsten Morgen behandeln? Genau, was noch fehlt, sind soziale Einrichtungen wie Wirtshäuser, Schulen, Krankenhäuser, Feuerwehren, Badehäu-

HANDELSKETTEN

Der Warenhandel in Anno 1602 ist das Kernelement des Spiels. Insgesamt können Sie 23 Produkte produzieren lassen, die in mehreren Zwischenstufen letzlich zu elf Endprodukten weiterverarbeitet werden können. Wollen Sie im Verlauf des Spiels einmal über Aristokraten gebieten, müssen Sie früher oder später alle Waren herstellen. Doch keine Angst, so kompliziert ist das nicht. Am Beispiel der Stoffproduktionen zeigen wir, wie's funktioniert.

Stoffe benötigen Sie, damit Ihre Pioniere die zweite Stufe erreichen, also zu Siedlern werden. Um das zu ermöglichen, genügen zunächst zwei Schaffarmen und eine Webstube, die die Wolle weiterverarbeitet.

Doch mit wachsender Bevölkerungszahl wird der „Stoffhunger" Ihrer Bewohner immer größer, Schaffarmen können den Bedarf nicht mehr decken. Also müssen mehrere Baumwollplantagen her, je zwei davon versorgen eine Weberei.

Kaufleute, die Siedler der vierten Stufe, begnügen sich nicht mehr mit simplen Stoffen. Schneidereien wollen errichtet werden, die das Tuch schließlich zu Kleidung veredeln. Erst wenn der Bedarf gedeckt ist, erhalten Sie die ersten Aristokraten.

Hier hat die Pest einige Häuser heimgesucht. Jetzt muß schleunigst ein Arzt her, damit sich die Seuche nicht ausbreitet.

Jederzeit läßt sich der Bewertungsbildschirm aufrufen. Hier wäre es langsam an der Zeit, eine schlagkräftige Armee aufzubauen.

Ab dem zweiten Schwierigkeitsgrad nerven Sie auch Piraten. Selbst wenn Sie die Nester ausheben, tauchen die Brüder immer wieder auf.

ser usw., für die müssen Sie je nach Stufe auch noch Unterhaltskosten blechen. Jedes dieser Gebäude hat einen gewissen Wirkungskreis, und alle Wohnhäuser in diesem Kreis sind dann automatisch potentielle Aufstiegskandidaten, wenn alle Bedingungen erfüllt sind.

Läuft wie geschmiert...

Sie sehen , bei Anno 1602 gibt es viel zu tun, eigentlich sind sogar meist mehrere Dinge gleichzeitig zu erledigen. Um Ihr Leben etwas zu erleichtern und Ihnen auch die Gelegenheit zu geben, die putzigen Animationen entsprechend zu würdigen, hat Sunflowers zum Glück viele Automatikfunktionen eingebaut. Eine einmal aufgebaute Handelskette funktioniert in der Regel später automatisch, und läuft dann doch etwas schief, werden Sie durch Sprachmeldungen oder kurze Zwischensequenzen darauf hingewiesen. Kommt es zu Engpässen beim Baumaterial, können Sie Ihren Siedlern den Zugriff darauf kurzfristig entziehen, so daß auch größere Bauvorhaben möglich werden. Das wird im späteren Spielverlauf ziemlich wichtig, wenn Sie etwa eine Kriegsflotte ausheben wollen oder Ihre Armeen für einen Großangriff zusammenziehen müssen.

Auf sie mit Gebrüll

Im Endlosspiel mit leichtem Schwierigkeitsgrad könnten Sie theoretisch wochenlang ohne ei-

DER KAMPFMODUS

Zumindest gegen Ende eines Szenarios führt auch für friedliche Naturen der Weg zum endgültigen Sieg nur über den Kampf. Aber Vorsicht: Einen Krieg sollten Sie erst anzetteln, wenn Sie über genügend Gold- und Geldreserven sowie über ein wasserdichtes Versorgungssystem verfügen, denn Konflikte kosten viel Zeit und Geld. Während der Auseinandersetzung werden Sie aber kaum Gelegenheit haben, sich um Ihre Siedler zu kümmern, also schützen Sie Ihre Hauptinsel auch durch Wachtürme und Mauern. Anhand der Bildfolgen wollen wir Ihnen verdeutlichen, wie ein gut geplanter Angriff zum Erfolg führen kann.

1. SEEKAMPF

Am vielversprechendsten ist eine Attacke, wenn Sie sich zunächst die Seeherrschaft gesichert haben, denn dann sind auch Ihre meist ungeschützten Ressourceninseln sicher vor Gegenangriffen.

Anschließend schicken Sie Ihre stärksten Kriegsschiffe zur Hauptinsel des Gegners. Vor dem eigentlichen Angriff sollten Ihre Kampfpötte die Handelsflotte des Kontrahenten aufreiben, um ihn von seinen Ressourcen, abzuschneiden.

Jetzt startet die eigentliche Attacke. Von der Seeseite haben Sie nichts mehr zu befürchten, also nehmen Ihre Schiffe zunächst das Kontor unter Feuer. Der Feind antwortet mit seinen Kanonieren, Verluste müssen Sie also hinnehmen.

Ihr letztes Schiff war siegreich, das Kontor liegt in Schutt und Asche. Zwar kann der Gegner ein neues errichten, doch das kostet viel Geld. So lassen Sie ihn langsam, aber sicher finanziell ausbluten.

2. LANDGEFECHTE

In der Zwischenzeit können Sie Ihre Landeinheiten in der Burg produzieren lassen. Legen Sie dabei Wert auf gemischte Verbände aus Kanonieren, Musketieren, Schwertkämpfern und Kavallerie, alle Verbände haben ihre Vorzüge.

Haben Sie genug Truppen produziert, werden diese zunächst gesammelt und dann auf Kriegschiffe geladen. Vor der Verschiffung sollten Sie die Seeherrschaft erlangt haben, nichts ist ärgerlicher als ein versenkter Truppentransporter.

Ihre Truppen werden auf dem Eiland des Feindes angelandet, das geht nur, wenn Sie ein freies Fleckchen Erde finden. Bäume könnten Ihrer Armee beim Vormarsch ins Landesinnere den Weg verstellen, planen Sie also Ihre Landung sorgfältig.

Der Kampf ist entbrannt und wird noch andauern. Die Insel gehört erst Ihnen, wenn alle Kontore, Marktplätze und Wachtürme zerstört sind, die anderen Gebäude fallen Ihnen dann zu. Über die Icons rechts wählen Sie Ihre Kampfformation.

ne Auseinandersetzung vor sich hinsiedeln, was ohnehin schon keine geringe Herausforderung ist; legen Sie aber ein paar Stufen zu, werden Sie sich, genau wie in den meisten Szenarien, irgendwann zwangsläufig Ihrer Haut wehren müssen. Truppen in Anno 1602 sind allerdings teuer, nicht nur das Anwerben kostet Geld und Gold, auch die Unterhaltung einer Armee muß durch ein stabiles Wirtschaftssystem getragen werden. Erfüllt Ihre Siedlung allerdings die genannten Voraussetzungen, steht einem kompletten Wandel des Spiels nichts mehr im Wege. Auch wenn Sie nur vier unterschiedliche Landeinheiten befehligen können, spielt sich der militärische Teil von Anno beinahe so wie ein „ausgewachsenes" Echtzeit-Strategiespiel. Mit wenigen Mausklicks ändern Sie die Formation Ihrer Truppen, „beschädigte" Einheiten können „repariert" („zum Arzt geschickt") werden, und das Hauptquartier des Gegners wird zum primären Zielobjekt. Gelingt es Ihnen, auf einer Insel sämtliche Marktplätze, Wachtürme, Einheiten und das Kontor zu zerstören, fallen alle übrigen Einrichtungen Ihnen zu, was den Auf- und Ausbau des neuen Kleinods wesentlich vereinfacht.

You're my heart, you're my soul...

Dank der in dieser Form bislang unerreichten Kombination von WiSim und strategischen Elementen empfiehlt sich Anno 1602 für eine besonders breite Zielgruppe und ist technisch der beste Beweis dafür, daß Spiele auch 1998 sehr gut ohne 3D-Beschleunigung auskommen. Vor der höchstmöglichen Auflösung von 1.024x768 Bildpunkten müssen sogar die allermeisten Echtzeit-Strategiespiele die weiße Flagge hissen. Auch daß Sunflowers lediglich 256 Farben aus dem Tuschekasten hevorzauberte, merkt man Anno keinesfalls an, obwohl ein paar Variationen den immer gleichen Insel-Look sicherlich aufgepeppt hätten. Aber wen wird das angesichts der Fülle an liebevollen Animationen, gerenderten Zwischensequenzen und der herrlich flehenden Sprachausgabe, wenn wieder einmal etwas schiefläuft, wohl ernsthaft stören? Was aber wirklich etwas nervt, ist das völlige Fehlen einer Kampagne, die hätte sicherlich für noch mehr Motivation gesorgt. Ärgerlich ist auch, daß eine Sicherheitsabfrage beim Abriß von Bauwerken völlig fehlt. Einmal baselig danebengeklickt, und schon hat man statt des inzwischen überflüssigen Domizils des Holzfällers seine sauteure Kathedrale dem Erdboden gleichgemacht. Umpfff! Das war's aber auch schon. Schluß mit dem Gemecker! Aus! Mehr Kritikpunkte gibt's nicht! Überhaupt reicht es jetzt! Ich will jetzt wieder meine Siedler wuseln sehen, und Sie sollten inzwischen vom Anno 1602-Charme überzeugt sein, oder?

Christian Bigge

Hilfe, es brennt! Zum Glück ist die Dorf-Feuerwehr gleich zur Stelle.

ZOOMS UND AUFLÖSUNGEN

Überblick ist für Anno-Spieler nicht nur ein leeres Wort. Die folgenden Bilder demonstrieren die drei Zoomstufen der Karte und alle möglichen Auflösungen von 640x480 bis 1.024x768 Bildpunkten. Die höchste Auflösung können Sie ohne Probleme ab einem P166 genießen. Wenn der Blickwinkel dennoch mal nicht stimmt, läßt sich die Karte noch dazu in alle vier Himmelsrichtungen drehen. Vorbildlich!

ZOOMSTUFEN

Weite Perspektive

Mittlere Perspektive

Nahe Perspektive

AUFLÖSUNGEN

640 x 480

800 x 600

1.024 x 768

KOMMENTAR

» *Die Ressourcen dieses Spiels sind erkundet: blühende Landschaften, soweit das Auge reicht. Anno 1602 verknüpft geschickt funktionierende Spielkonzepte zu einem stimmungsvollen Ganzen. Die Aufbauphasen, zahlreiche Produktionsketten, Expansionspolitik und natürlich als letztes Mittel kriegerische Auseinandersetzungen erfordern minutiöse, strategische Planung, stets gibt es mindestens zwei dringend zu erledigende Aufgaben. Dieses vielseitige System sorgt besonders in höheren Schwierigkeitsgraden für den richtigen Kick, weil dort die Computergegner auch wirklich intelligenter vorgehen. Prädikat: wertvoll!* «

KOMMENTAR

» *Hach, ist das alles schön hier! Anno 1602 ist eines jener Spiele, die alles um einen herum vergessen lassen. Ein wenig „Mist, meine Bürger brauchen mehr Nahrung", „Nur noch schnell die Kakaoversorgung sicherstellen" und „Die Aristokraten-Stufe schaffe ich heute noch", und schon wieder ist die Freundin verprellt, weil der Uhrzeiger unbarmherzig auf vier Uhr nachts weist. Kleine Mankos wie die fehlende Kampagne oder die manchmal umständliche Steuerung stören die süchtigmachende Spielatmosphäre kaum. Siedlernaturen werden durch ein komplexes sowie funktionierendes Wirtschaftssystem beglückt und müssen hier einfach zuschlagen. C&C-erprobte Kriegsveteranen mit Weltherrschaftsgelüsten kommen ebenfalls auf ihre Kosten, auch wenn der Schwerpunkt von Anno nicht auf der Konfrontation liegt, dafür ist der Krieg einfach zu teuer.* «

Mindestens:	P100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95		
Empfohlen:	P166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	4 Sp. LAN, TCP/IP/Modem		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	670 MB/40-100 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Sunflowers/Bomico	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 86%	Sound: 82%	Genre:	Strategie

88% Einzelspiel

89% Multiplayer

» *Neue WiSim-Referenz für spielerisch höchste Ansprüche* «

ACHTUNG: Alle hier gezeigten Screenshots zeigen Szenen direkt aus dem Spielgeschehen!

enter classics on

Ausgezeichnet mit dem **PC-GAMES Classic Award**

JEDER TITEL **DM 29,95***

71% SANDWARRIORS

78% VERMEER

72% FATAL RACING

84% X-WING COLLECTOR'S CD

88% INDIANA JONES 3&

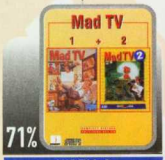
73% COMANCHE 2.0

86% MONKEY ISLAND SPECIAL

91% CARTOON ADVENTURES

74% DER PLANER 1&2 INKL. MISS.

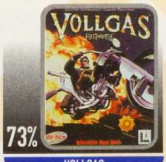
73% WEREWOLF



71% MAD TV 1&2

90% EARTHWORM JIM 1&2

89% DOPPELPASS



73% VOLLGAS

JEDE COMPILATION **DM 69,95***

82% ZEHN ADVENTURES

MANIAC MANSION, ZAK MCKRACKEN, LOOM, INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE, MONKEY ISLAND 1, MONKEY ISLAND 2, INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS, INDIANA JONES DESKTOP ADVENTURES, DAY OF THE TENTACLE, SAM & MAX

73% FUNSOFT BIG BOX

AEGIS, ANSTOSS, EARTHWORM JIM 2, THE HIVE, KAISER DELUXE, DER PATRIZIER, RAN SOCCER, BATTLE ARENA TOSHINDEN, FORMULA ONE GRAND PRIX, TOP GUN

JEDER TITEL **DM 39,95***

1% HEXAGON KARTELL

79% ELISABETH I.

73% AFTERLIFE

87% BIING!

76% FRAGILE ALLEGIANCE

7% REALMS OF THE HAUNTING

90% PINBALL FANTASIES

83% REBEL ASSAULT 2

85% TIE FIGHTER

89% THE DIG

82% SWIV 3D

83% POLE POSITION

88% FLIGHT UNLIMITED

92% ASCENDANCY

EDE COMPILATION **DM 49,95***

88% STARWARS COLLECTION

73% FUSSBALL COLLECTION

Herstellung und Vertrieb durch **FUNSOFT**

RUSHWARE GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 · PROFISOFT GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 · Schweiz: ABC SOFTWARE AG, Tel. 0041/81/7501000, Fax. 0041/81/7501008 · Österreich: ABC SOFTWARE GmbH, Tel. 0043/5523/56510, Fax. 0043/5523/64794

exit

*unverbindliche Preisempfehlung! Änderungen und Irrtümer vorbehalten!

F-15 • Flugsimulation

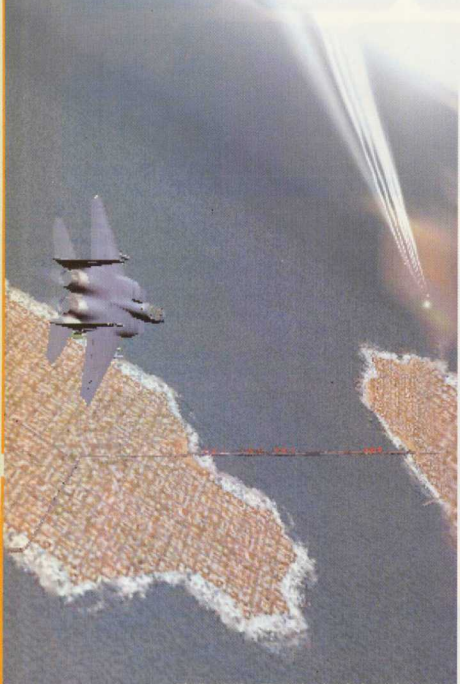
HERRSCHER DER LÜFTE

Die F-15, der Luftüberlegenheitsjäger und Jagdbomber der US-Luftwaffe, wurde bereits 1974 in den Dienst gestellt. Electronic Arts, Jane's Combat Simulations und das Design-Team Origin Skunkworks zeigen, daß das zweisitzige E-Modell aber auch nach 25 Jahren noch zu den Herrschern der Lüfte gehört, besonders der digitalen.

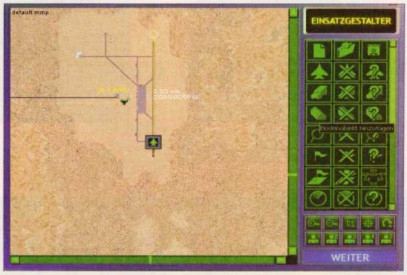
Insbesondere während der Ereignisse des Golfkriegs zu Beginn der 90er Jahre spielte die F-15 eine wichtige Rolle in der Durchsetzung der UN-Resolutionen. Dieses Szenario steht auch im Mittelpunkt der gleichnamigen Simulation. Kernstück sind zwei dynamische Kampagnen, von denen eine die Befreiung Kuwaits anhand der damaligen Einsatzflüge nacherleben läßt, die andere führt die F-15-Staffeln in ein fiktives Iran-Szenario. Daneben finden sich ein gutes Dutzend fertiger Einzel-Aufträge, eine parametergesteuerte Schnellstart-Variante, eine Trainings-Option und der Mission-Builder. In ausführlichen Missionsbeschreibungen wird man auch über die politischen Hintergründe informiert. Leider fehlt es an einer vernünftigen Nachbesprechung nach den Einsätzen, in der Flugroute und Ereignisse aufgezeigt werden. Die Trainings-Einheiten sind wie schon bei Longbow 2 mit Sprachausgabe moderierte Lektionen, die mit den wichtigsten kampffliegerischen Anforderungen vertraut machen. Mehr als 3.000.000 Quadratmeilen, von Syrien bis zum Iran und von Saudi-Arabien bis zur türkisch-irakischen Grenze, wurden für F-15 feinsäuberlichst kartographiert und dienen als Schauplatz der Lufteinsätze. Der Einsatzgestalter (Mission-Builder) läßt Sie alle möglichen Objekte zu neuen Aufträgen zusammenstellen und diente auch den Designern als Tool, um die Kampagnen zu gestalten. Bis auf einen Kilometer dürfen Sie sich dabei in das Kartenmaterial zoomen. So lassen sich recht komfortabel anspruchsvolle Aufträge wie ein nächtlicher Bombardierungsflug des flakgeschützen Bagdad oder ein Angriff auf geheime Scud-Raketen-Stellungen in der westlichen iranischen Wüste kreieren.

Realismus im Cockpit

In Geduld müssen Sie sich allerdings während der Zielanflüge üben. Alle F-15-Staffeln der US Air Force operieren von saudiarabischem Boden aus. Die langen Strecken lassen sich zwar per Zeitraffer (bis 8-fach) verkürzen, auch gibt es eine Taste für den Sprung zum nächsten Aktionspunkt, aber bis zum zugewiesenen Ziel sind PC-Piloten schon mal zehn Minuten unterwegs. Für einen Tick mehr Realismus sorgt bei diesen



Die F-15E überfliegt eine iranische Hafenstadt. Der Waffenoffizier schickt seine Sidewinder gegen feindliche Hind-Hubschrauber.



Im Einsatzgestalter (Mission-Builder) wird gerade ein Flughafen samt seinen SAM-Raketenstellungen plaziert. Fertige Aufträge können Sie auch per Datei mit Freunden austauschen.

Ein getroffenes irakisches Treibstofflager im erneuten Überflug. Besonders ohne Cockpit erhalten Sie viel Übersicht.

Mit gut ablesbaren Instrumenten ist das virtuelle Cockpit auch einsatzfähig und vermittelt das beste Fluggefühl.

Die Unterschiede zwischen 3Dfx- und der Software-Engine sind erstaunlich gering. Clevere Grafik-Routinen machen es möglich.

VERGLEICH

Simulationsexperte Andy Hollis und das Origin Skunkworks-Team haben ganze Arbeit geleistet und beinahe DIDs F-22 ADF vom Thron gestoßen. F-15 aber fehlt die spielerische Bandbreite, die F-22 mit dem AWACS-Modus und der ACMI-Luftkampfanalyse bietet. Für Durchschnittsspieler mit Normal-Hardware aber dürfte die neue Jane's-Simulation aufgrund der Einsteiger- und Benutzer-Freundlichkeit und der hervorragenden Software-Grafik-Engine erste Wahl sein.

F-22 ADF	*87%*
F-15	*86%*
Joint Strike Fighter	*82%*
F-22 Lightning 2	*76%*
Jetfighter 3	*75%*

Entfernungen die Notwendigkeit des Auftankens in der Luft, ein recht schwieriges Manöver. Ganz auf der Höhe der Zeit befindet sich die Umsetzung des Funkverkehrs. Über Auswahlmenüs erhalten Sie alle derzeitig möglichen Ansprechpartner wie Bodenkontrolle, Tankflugzeug, AWACS-Aufklärung oder natürlich Ihre Staffel-Mitglieder. Darunter verzweigten sich die jeweiligen Befehle oder Anfragen. Aber auch abseits Ihrer Kommandos palavert die KI und kommentiert Ereignisse oder gibt Zustandsberichte. Ähnlich richtungsweisend ist die Innovation der Mausbedienung im Cockpit. Alle Schalter und Hebelchen lassen sich per Mausklick aktivieren. Die komplizierte Instrumentenbedienung via kryptisch mehrfach belegtem Keyboard-Layout gehört damit der Vergangenheit an.

Spezialeffekte auch ohne 3D-Hardware

F-15 unterstützt nur 3Dfx-Chipsätze durch natives Glide API, damit bleiben alle anderen Hardwarebeschleuniger außen vor. Als Besitzer einer solchen Grafikkarte aber erwartet Sie ein Flugspektakel sondersgleichen. Spezialeffekte, wie dynamische Licht- und Schattenspiele, sich verflüchtigende Rauchfahnen, durchscheinende Wolkendecken und eine große Anzahl detaillierter Bodenobjekte sowie Landschaftsmodellierung via Mipmapping zeichnen ein realistisches Bild der Ereignisse. Die Bildschirmauflösung ist jedoch auf 640x480 Bildpunkte limitiert. Voodoo^2-Besitzer müssen also auf einen Patch hoffen. Trotzdem bleibt die Darstellung immer angenehm fürs Auge. Die Framerate fällt mit der empfohlenen Hardware auch bei viel Verkehr und heftigen Gefechten selten unter 15 Bilder/Sekunde. Ein ähnliches Bild zeigt die sehr gute Software-Engine. Dank cleverer Grafikroutinen ist es dem Design-Team gelungen, die sonst übliche Pixeligkeit zu „verwischen" und ebenfalls reichhaltige Lichteffekte zu erzielen, ohne übertriebene Anforderungen an die Hardware zu stellen. Vorbildlich ist die bis auf den Funkverkehr komplett deutsche Lokalisierung.

Christian Müller

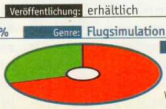
KOMMENTAR

» Um eine erstklassige Flugsimulation auf die Beine zu stellen, braucht es keinen Superjet wie die F-22. Electronic Arts' reichlich dienstbetagte F-15-Maschine jedenfalls geizt nicht mit technischen und spielerischen Reizen. Optik und Präsentation befinden sich auf hohem Niveau, und die Spielbarkeit wendet sich gleichermaßen an Einsteiger wie Fortgeschrittene. Besonders gefallen haben mir die Benutzerfreundlichkeit und die vielen Einstellmöglichkeiten, die ganz nach Spielerfahrung modifiziert werden können. Anfänger können die F-15 mit einem Joystick und nur vier Tasten fliegen, Veteranen dürfen auf das komplexe Flugmodell und die hochgezüchteten Cockpitsysteme zurückgreifen. Ein Extralob gebürt den Designern für die hervorragende Software-Engine, die auch ohne teure 3D-Hardware eine schnelle Darstellung erlaubt und mit einigen Programmier-Tricks die Spezialeffekte der 3Dfx-Variante nachahmt. Einzig gravierender Kritikpunkt ist – wie leider bei vielen HighEnd-Flugsimulationen - die mangelnde Einbindung eines Spielercharakters. Dadurch wirken solche Flugis immer etwas nüchtern und kalt, für Neueinsteiger vielleicht sogar abschreckend. Eine Motivationskurve à la Strike Commander hat es hingegen schon lange nicht mehr gegeben. «

Mindestens:	P 166, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95		
Empfohlen:	P 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, 3Dfx Glide		
Technik:	SVGA, 3Dfx Glide/SB, CD-Audio		
Multiplayer:	8-Sp. LAN, 8 SP.TCP/IP, 2Sp./PC, Modem, seriell		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	670 MB/35-660 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Electronic Arts	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 86%	Sound: 85%	Genre:	Flugsimulation

86% Einzelspiel

90% Multiplayer



» Benutzer- und Einsteiger-freundliche HighEnd-Sim «

Die by the Sword • Action

HACKEPETER

Rauhe Zeiten waren das im Mittelalter, als sich tapfere Recken noch kiloweise Metall in Form von Kettenhemden und kunstvoll geschmiedeten Brustpanzern um den Leib schnallten, um so die klirrenden Streiche des Gegners mit Morgenstern und Zweihänder halbwegs unbeschadet zu überstehen. Ziemlich schwerfällig dürften sich die Kämpfer in ihren Rüstungen damals bewegt haben, aber Interplay zeigt, daß die Welt der Ritter und Burgfräulein durchaus für ein zündendes Actionspiel herhalten kann.

In der Arena setzen Sie sich mit Schwert- und Körperbeherrschung gegen bis zu drei Kontrahenten durch (großes Bild). Haben Sie sich als Schamane verkleidet, fressen Ihnen Ihre Gegner fast aus der Hand (oben). Befreien Sie den Kobold, haben Sie sein Volk künftig auf Ihrer Seite (links).

Die by the Sword, das ursprünglich als reines Multiplayer-Kampfspiel geplant war, hat mittlerweile viel gigantischere Formen angenommen: Der Ritter Enric darf neben seinen Auftritten in der Kampfarena auch ein waschechtes 3D-Abenteuer bestehen. Die einen wird's somit freuen, mit Lara Crofts Ururgroßvater Wälder und Höhlen durchstreifen zu können und Bekanntschaft mit wilden Ebern zu machen, und die anderen kreuzen vielleicht lieber mit Freunden in der Lavagrube die Klingen. In jedem Fall erfordert Die by the Sword von Ihnen eine gewisse Einarbeitungszeit, in der Sie sich mit der komplexen Steuerung vertraut machen. Die von Treyarch entwickelte VSIM-Engine ermöglicht nämlich „on the spot" so gut wie jede Armbewegung, zu der ein echter Mensch auch fähig ist. Umgesetzt wird dieses System am perfektesten über die Tastatur: Mit der linken Hand haben Sie die Füße Enrics „im Griff", während Sie mit der Rechten auf dem Ziffernblock dem Helden die kunstvollsten Schwertschwünge entlocken. Der VSIM-Modus läßt zwar auch das Zusammenspiel zwischen Maus und Keyboard zu, doch reagiert diese Kombination bei weitem nicht so präzise. Wollen Sie sich lieber sofort ins Gemetzel stürzen, steht Ihnen auch ein Arcade-Modus zur Verfügung, in dem Sie sich schon nach kurzer Zeit mit den wichtigsten Moves Ihrer Haut wehren können. Hier ist auch der Einsatz eines (Force Feedback-)Joysticks oder – komfortabler – eines Gamepads möglich. In einem Tutorial lernen Sie, Ihren Recken richtig zu bewegen, so daß er für

Abenteuer und Kampfarena gleichermaßen gut gerüstet ist.

Minnedienst

Das Die by the Sword-Adventure kommt ganz schnörkellos daher: Nachdem Sie im Intro erfahren haben, wie die Zweisamkeit von Enric und seiner Angebeteten durch dreiste Kobolde zunichte gemacht wurde, geht's sofort in medias res. Ihr Quest führt Sie durch sieben Environments, in denen Sie auf Schritt und Tritt mit immer neuen Überraschungen und Geheimnissen rechnen müssen. Sie kämpfen gegen Kobolde, Riesen, Troglodyten, überdimensionale Gottesanbeterinnen und bärenstarke Eber. Mit Hilfe eines Schrumpf-Zaubertranks wird es Ihnen sogar möglich, ins Labyrinth der zwergwüchsigen Kobolde vorzudringen, und eine Berserker-Potion verleiht dem Helden schier übermenschliche Kräfte. Trotzdem sollten Sie nicht stur auf alles einschlagen, was sich bewegt: Lassen Sie im richtigen Moment einmal Gnade walten, können Sie die Kobolde auf Ihre Seite bringen oder ein Gefangener der Eber zeigt Ihnen den Weg aus dem Level. Manche Gegner erstarren auch schon in Ehrfurcht, wenn man ihnen mit einer Schamanenmaske gegenübertritt. Wie bereits angedeutet, gliedert sich das Abenteuer in mehrere Levels, die jeweils durch kurze, unspektakuläre Zwischensequenzen miteinander verbunden werden. Erwartungsgemäß fiel der Puzzle-Anteil des Adventures recht gering aus, und die wenigen Rätsel lassen sich selbst von Anfängern problemlos meistern. Im Vordergrund steht auch im Abenteuer die Hack & Slay-Action – die gut dosierte Steigerung der Herausforderungen und die stetige Einführung neuer Elemente sorgen dafür, daß an keiner Stelle Langeweile aufkommt.

Auf den ersten Blick ein ungleicher Kampf – da jedoch weder Eber noch Riese besonders mit Intelligenz gesegnet sind, ist diese Auseinandersetzung durchaus zu bewältigen.

Die Sprungattacken der Gottesanbeterinnen stellen für Enric eine große Herausforderung dar.

Schlachtfest

Zum Training von Waffenkünsten und Körperbeherrschung oder zum schnellen Abreagieren bietet sich der Arena-Modus an, in dem Sie sich allein mit bis zu drei frei wählbaren Computergegnern auf drei verschiedenen Kampfplätzen austoben können. Noch mehr Vergnügen verspricht ein Netzwerk-Gemetzel mit Freunden. Reizvoll ist auch der Turnier-Modus, in dem Sie sich nach und nach immer stärkeren Gegnerformationen gegenübersehen. Wollen Sie in der Arena mit besonderen Kunststücken glänzen, greifen Sie zum Editor und erstellen Ihre eigenen Special Moves.

Intelligenzbestien

Auf den ersten Blick wirken manche Elemente von Die by the Sword noch nicht ganz ausgereift. Besonders augenfällig sind dabei Schwächen der Kollisionsabfrage (der Held marschiert einfach durch Pflanzen oder getötete Gegner hindurch) und häufige Clipping-Fehler, die Gliedmaßen oder Waffen in Wänden verschwinden lassen. Zudem hat der Gang des Helden gerade in engen Korridoren oft etwas Zappelndes, Unnatürliches. Mehr als entschädigt für solcherlei Schnitzer wird man jedoch durch die diffizil ausgearbeitete Gegnerintelligenz, von der besonders die hinterlistigen Kobolde profitieren. Diese warten vor einem Angriff geschickt ab, bis Sie sich in einer unvorteilhaften Position befinden, und weichen Ihren Schwertstreichen mit ungeheurer Wendigkeit aus. Je größer Ihre Gegner sind, desto mehr scheinen sie jedoch Grips durch Körperkraft kompensieren zu müssen. Ebenfalls hervorragend gelungen zeigt sich die witzige Sprachausgabe mit Enrics großmäuligen Gegnerprovokationen und der Orchester-Soundtrack, der auch einem Hollywoodschinken alle Ehre machen würde.

Herbert Aichinger

SCHWERT-KÜNSTE

Mit dem Move-Editor bietet Die by the Sword ein ganz besonderes Schmankerl: Ehrgeizige PC-Ritter haben hier die Möglichkeit, ihrer Phantasie in Sachen Schwertakrobatik freien Lauf zu lassen und ihre Kreationen mit einem videorecorderähnlichen Interface aufzuzeichnen. Anschließend dürfen die Kunststücke ins Spiel importiert werden und stehen auf Tastendruck zur Verfügung. Da die eigenen Moves in separaten Files gespeichert werden, steht auch dem Austausch mit Freunden nichts im Wege.

KOMMENTAR

» *Eines vorweg: In Kinderhänden hat Die by the Sword nichts verloren, dazu ist die Schwert-Häckselei einfach zu derb. Alle Erwachsenen, die mit einer einschlägigen Szene aus Monty Pythons Ritter der Kokosnuß keine Probleme haben, dürften den rabenschwarzen britischen Humor des Treyarch-Teams aber durchaus zu schätzen wissen. Grafisch sicherlich nicht absolute Spitzenklasse, überzeugt Die by the Sword durch hervorragende Spielbarkeit, Optionenreichtum, eine ungewöhnlich starke KI und den perfekt ausbalancierten Schwierigkeitsgrad. Wer ein Faible für deftige Kost hat, wird mit diesem Programm bestens bedient.* «

Mindestens:	P100, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, DOS		
Empfohlen:	P166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA, 3DFX, Rendition, Nvidia, D3D/SB		
Multiplayer:	4 Sp. LAN		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	517 MB/125 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Treyarch/Interplay	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	80%	Sound:	88%
Genre:	Action		

86% Einzelspiel

82% Multiplayer

» *Typisch britische Mischung aus Humor und derbe Szenen* «

Die Aliens greifen einen Flughafen in der Antarktis an. Der Spieler muß das Geschwader per Geschützturm zurückschlagen.

Kameraansicht als Ansichtssache: Die Verfolgerperspektive ist gewöhnungsbedürftig, aber durchaus auch spielbar.

Incoming • Action

SPACE INVA

PC ACTION GOLD

Wir schreiben das Jahr 2008. Wie es aussieht, ist mal wieder einigen fremdartigen Lebewesen in den Weiten des Alls ziemlich langweilig. Deshalb machen sie einen Abstecher ins Sonnensystem der Menschen, um den dort lebenden Ureinwohnern auf die Nerven zu gehen. Diesen wird schnell klar: E.T.s Verwandtschaft ist nicht zum Pilzesuchen gekommen...

Statt nur einen Höflichkeitsbesuch zu absolvieren und mal „Guten Tag" zu sagen, beginnen die Aliens in Afrika einen Eroberungsfeldzug. Natürlich stinkt den Erdlingen dieses Musterbeispiel an schlechten Manieren. Sie mobilisieren ähnlich wie in „Krieg der Welten" alle verfügbaren Truppen, um den Eindringlingen zu signalisieren: So geht's nicht, Freundchen! Der PC-Besitzer hat bei Incoming die Aufgabe, als Pilot die Abwehrschlacht zu leiten. Anfangs kommt er in Afrika, in der Antarktis, im Pazifik und in Kalifornien zum Einsatz. Später schlägt er die Sternenreisenden auf dem Mond zurück und landet schließlich nach dem Motto „Wie Du mir, so ich Dir" auf deren Heimatwelt. Die rund 65 Missionen sollten den Spieler mehr als 50 Stunden lang beschäftigen.

Nicht nur für Pfadfinder

Incoming enthält drei Spielvarianten. Im Arcademodus fliegt, fährt oder schwimmt der PC-Besitzer durch die Gegend und vernichtet alles, was sich bewegt. Power-Ups bessern u. a. Waffen und Schilde auf oder liefern allesvernichtende Smartbombs und Extraleben. Herzstück ist der Kampagnenmodus, bei dem der Spieler die Hintergrundstory anhand von Textbriefings nachvollziehen kann. Die sechs großen Szenarien sind ähnlich wie bei Extreme Assault mit kurzen Zwischensequenzen verknüpft, die

Die Gebäude sind perspektivisch korrigiert, um je nach Blickwinkel nicht verzerrt zu wirken.

*An dieser Szene zeigt sich das **Alpha Blending** schön: Die transparenten Explosionen lassen den Hintergrund durchscheinen.*

*Beim **Mip-Mapping** werden für die gleiche Textur abhängig von der Entfernung verschiedene Maps bereitgehalten.*

Die Texturen des Fliegers sind bilinear gefiltert, um ein pixeliges Aussehen zu verhindern.

Kleiner Scherz der Programmierer: In einem versteckten Level müssen herumhopsende Kühe abgeknallt werden.

Selbst auf dem Mond wagen es die Außerirdischen, aufzumucken. Zwischen den Kratern kommt es zu heißen Gefechten.

DERS

auf der Spiel-Engine basieren, also nicht gefilmt wurden. Wer außerdem einen Hauch Taktik wünscht, kann den strategischen Modus zocken. Er funktioniert wie die Kampagne. Allerdings sind kurze Sequenzen eines vereinfachten Echtzeitstrategicals à la Command & Conquer eingestreut. Immerhin dürfen den Einheiten per Mausklick einfache Befehle wie „tanke auf" oder „zerstöre dich selbst" gegeben werden. Die Missionen laufen immer ähnlich ab und stärken wegen der Ballerei ohne Atempause den kleinen Muskel zwischen Daumen und Zeigefinger enorm (zumindest, wenn man mit einem Flightstick spielt). Beispiel: In Phase 1 sitzt der Spieler in der Kanzel eines stationären Gefechtsturmes und schützt eine Station, indem er unter Zeitdruck wild attackierende Bomber vom Himmel holt. Hat er die Aufgabe erfolgreich abgeschlossen, wechselt er bei Phase 2 in einen Hubschrauber. Mit dem Heli geht er auf U-Boot-Jagd, weil es die Aliens auf wichtige Gebäude in Küstennähe abgesehen haben. Anschließend muß der Spieler möglicherweise während der 3. Phase per Panzer einen Konvoi der Außerirdischen ausmachen und ihn zerstören. Hilfreich bei der Suche sind der Radarschirm im Wing-Commander-Stil und ein Waypointer, der selbst den Spielern eine perfekte Orientierung erlaubt, die nicht bei den Pfadfindern waren. In Phase 4 schließlich kann es darum gehen, mit einem Jet eine Station der Aliens zu zerbröseln. Zuvor ist es jedoch meistens Pflicht, den Schildgenerator und die Abwehrtürme der Ansiedlung in die Luft zu jagen. Nützlich ist während der Schlachten die automatische Zielerfassung. Zur Gegnerintelligenz bei Incoming ist lediglich zu sagen, daß es keine solche gibt. Die Fahrt- und Flugrouten der Einheiten verlaufen auf vorgegebenen Bahnen. Das wirkt manchmal etwas seltsam (Aliens tuckern Lemming-like in die Schußbahn), ist aber nicht tragisch. Incoming zeigt sich eben als arcadeartiger 2D-Shooter im supermodernen 3D-Gewand.

VERGLEICH

Wer lupenreine 3D-Shooter mag, wird Incoming wahrscheinlich heiß und innig lieben. Wie heißt es so schön? Das Auge ißt mit: Im Vergleich zu Extreme Assault und Nuclear Strike hat das jüngste Kind von Rage Software grafisch derart deutlich die Nase vorn, daß es in der Gesamtbewertung beide Konkurrenten hinter sich läßt. Um G-Police abzuschießen, hätte es aber mehr als einer opulenten Optik bedurft: Psygnosis' Zukunfts-Heli bietet abwechslungsreichere Missionen und mehr Atmosphäre.

G-Police	88%
Incoming	85%
Extreme Assault (abgewertet)	82%
Nuclear Strike	79%

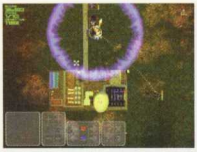
Stellenweise erinnert Incoming an den Kinofilm Stargate.

Kurze Zwischensequenzen verbinden die sechs Szenarien.

Explosionen à la Incoming sind ein bombastisches Erlebnis. Die Alienschiffe vergehen in riesigen Feuerbällen.

Hardwarehunger

Optisch ist Incoming ein Genuß. Feurige Glutbälle, farbig leuchtend hervorgehobene Druckwellen, feine Rauchfahnen vor den Geschützrohren und hinter den Raketen, gewaltige Blitze beim Einsatz der extra-durchschlagkräftigen Designator-Wumme und besonders die auf dem Alienplaneten herrlich detaillierten Gebäude mit teilweise metallisch schimmernden Strukturen verwöhnen das Auge. Die Wolken am Himmel sind nicht nur aufgepappte Bitmaps, sondern dürfen auch durchflogen werden. Und obwohl die 3D-Soundeffekte im



Im taktischen Kampagnemodus darf sich der Spieler auch als Echtzeitstratege versuchen – allerdings in vereinfachter Form.

Bereits in Spielabschnitt 2 taucht ein Mutterschiff auf.

Vergleich zur Grafik nicht ganz mithalten können, sind sie stellenweise zum Ohrenschlackern. Wenn beispielsweise ein Geschwader aus rund einem Dutzend Jägern wie ein Heuschreckenschwarm dröhnend durch den Himmel pflügt, möchte man fast den Kopf einziehen. All das hat seinen Preis: Erst ab einem P200 mit 32MB RAM und leistungsfähiger 3D-Karte macht's Spaß, selbst wenn die Performance bei voller Detailfülle während besonders grafikintensiver Momente in eine Art Zeitlupen-Modus verfällt. Nach G-Police ist Incoming das zweite Spiel, das den Accelerated Graphics Port unterstützt. Wer also bereits einen AGP-Rechner besitzt, darf sich über noch feinere Texturen freuen. Denn AGP, eine neuartige Verbindung zwischen Grafikbeschleuniger und Hauptspeicher, ermöglicht es bei Incoming, daß bis zu 12 MB des Hauptspeichers als Texturspeicher verwendet werden können.

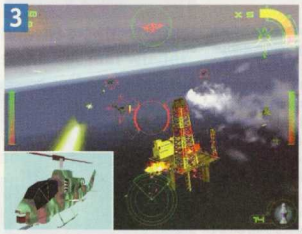
Harald Fränkel

DER „FUHRPARK"

Im Verlauf der Kampagne fungiert der Spieler als Pilot von 20 unterschiedlichen Killermaschinen. Im Prinzip lassen sich die Gefährte in vier große Gruppen einteilen. Geschütztürme (siehe Abbildung 1) sind fest im Boden verankert. Es gilt, feindliche Einheiten mit gekonnten Schwenks des Kanonenlaufs zu pulverisieren. Panzer oder Hovercrafts (2) präsentieren sich als eher behäbige Gefährte, die in erster Linie auf Bodenziele spezialisiert sind. Fluggeräte wie Hubschrauber (3) oder Jets (4) eignen sich vorwiegend für Dogfights in der Luft. Besagte Maschinen unterscheiden sich übrigens teilweise deutlich im Handling. Die unterschiedliche Namensgebung ist also nicht nur pure Staffage. Im Action-Modus oder bei Multiplayersessions darf der PC-Besitzer zudem das Kriegsgerät der Aliens steuern. Ähnlich vielfältig ist das Waffenarsenal ausgefallen. Für Vernichtung und Verderben sorgen insgesamt 17 Laser-, Plasma- und Raketengattungen.

1

2



3

4

KOMMENTAR

» Wenn ein Computerspieler zeitweise glaubt, wie Tommy Lee Jones in Men in Black eine stark getönte Sonnenbrille tragen zu müssen, um die riesigen Feuerbälle und grellen Lichtblitze ertragen zu können, dann hat er das Grafikspektakel Incoming für sich entdeckt. Nein, die Effekte sind natürlich nicht nur Blendwerk. Mit etwas abwechslungsreicheren Missionen und motivierenden Briefings hätte das Werk aus Liverpool aber zu einem Spiel für das ganze Volk mutieren können. Statt fürchterlich hastig vorbeischrollender Erläuterungen in hieroglyphenartigen Lettern wären Videosequenzen Atmosphäre-fördernder gewesen. Diese hätten beispielsweise die Story besser transportiert. Auch ein digitaler Held, mit dem man sich identifizieren kann, fehlt. Wer ein reinrassiges Actionspiel ohne Schnörkel sucht, liegt bei Incoming aber goldrichtig. Entsprechend ist unsere Auszeichnung „PC Action Gold" zu verstehen. «

KOMMENTAR

» Biff, Bang, Pow! Incoming erinnert mich stark an die klassischen Top-Down-Shooter aus der Spielhalle und der Amiga-Zeit. Myriaden von Gegnerformationen, Power-Ups und verschiedene Fahrzeuge bescheren Ballerspaß pur. Und das in einem „State of the Art"-3D-Gewand. Die Spielmotivation bezieht Incoming allerdings ausschließlich aus der phänomenalen Optik und dem atemlosen Spielverlauf. Für die absolute Spitze reicht das nicht ganz, dafür fehlt's an Atmosphäre und Abwechslungsreichtum. «

Mindestens:	P133, 32 MB RAM, 4xCD-Rom, Win95		
Empfohlen:	PII 266, 64 MB RAM, 4xCD-ROM, Direct3D		
Technik:	SVGA, Direct3D, AGP/SB, CD-Audio, Force Feedback		
Multiplayer:	8 Sp. LAN, 2 Sp./PC, Modem, seriell		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	239 MB/66 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Rage Software	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	94%	Sound: 83%	Genre: Action

85% Einzelspiel

85% Multiplayer

» Ballerorgie mit außerirdisch brillanter Optik «

Neu: Wir bauen Ihren Wunsch-Rechner !!!

...natürlich finanzieren wir ihn auch !

So finden Sie Ihr Spiel :

1: Action 2: Simulation e : engl. Spiel
3: Adventure 4: Sport e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel 6: Geschickl. d : kompl. deutsch
7: Sammlung 8: Strategie zus: Zusatz CD

**Internet: http://www.flightsimulator.de **

CROSS

Computersystems GmbH

Zweigstelle

CROSS Münster
Am Stadtgraben 50
48143 Münster
** nur Laden **
Mo-Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Laden & Versand

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
gg. Musikzirkus Dortmund

Tel. 0231 - 53 11 334
Fax. 0231 - 53 11 333
Mo-Fr 10.00 - 19.00 Sa 10.00 - 14.00

Das Ladenlokal öffnet um 11.00 Uhr!

PC SPIELE

Addiction Pinball	d	2 69.-
Age of Empires	d	8 69.-
Age of Empires Mission	d	zus 29.-
AH-64 Longbow 2	d	2 79.-
Air Warrior 3 * (3D fx)	d	2 79.-
Anno 1602	d	2 74.-
Anstoss 2	d	2 74.-
Anstoss 2 - Die Verlängerung	d	zus 33.-
Armored Fist 2	d	2 74.-
Army Men *	d	1 79.-
Bells of Steel	e/d	2 74.-
Bophomets Fluch 2	d	3 79.-
Battlespire (3D fx)	e	1 89.-
Battle Zone	d	1 79.-
Beast Wars * (3D fx)	d	1 79.-
Bing 2 *	d	8 74.-
Black Dahlia *	d	3 69.-
Blade Runner	e/d	3 89.-
Blitz/U 2 Rally (3D fx)	e/d	2 55.-
Caesar 3	d	8 79.-
Armageddon 2 * (3D fx)	e	1 79.-
Cart Precision Racing (3D fx)	d	2 79.-
Civilization 2 + Add-On 1 & 2	d	8 69.-
Civilization 2 Fantastic Worlds	d	zus 39.-
Clash *	d	1 69.-
Comanche 3 + F22	d	2 79.-
Command & Conquer 1 oder 2	d	8 84.-
Command & Conquer Mission	d	zus 29.-
Commandos *	d	8 79.-
Croc (3D fx)	e/d	1 79.-
Deathtrek Shrine Wars*	e	3 79.-
Deathtrap Dungeon (3D fx)	e	1 79.-
Der Industriegigant	d	2 69.-
Der Industriegigant Expansion	d	2 29.-
Descent Freespace * (3D fx)	e	1 79.-
Diablo	e/d	5 55.-
Diablo - Hellfire	e/d	zus 39.-
Die by the Sword (3D fx)	e	1 79.-
Die Siedler 2 + Mission CD	d	8 79.-
Die Siedler 2 Mission CD	d	8 29.-
Die Versuchung *	d	3 79.-
Droyan *	e	8 79.-
Dungeon Keeper Gold (3D fx)	d	3 79.-
Dungeon Keeper Mission CD	d	zus 39.-
Dune 2000 *	d	8 79.-
Dunkle Manöver	d	8 69.-
Eastern Front	d	8 77.-
Earthsiege 3: Starsiege (3D fx)	e	1 79.-
Emergency*	d	2 59.-
Evolution *	d	8 64.-
F1 '97 nur Direct 3D	e/d	2 79.-
F1 Racing nur 3D fx	d	1 75.-
F15 (3D fx)	d	2 79.-
F18 Korea (3D fx)	d	2 79.-
Falcon 4.0 (3D fx) *	e	2 79.-
Fallout	d	5 74.-
FFA Soccer 98 (3D fx)	d	4 79.-
Fighting Force (3D fx)	d	1 79.-
Flying Saucer (3D fx)	d	5 79.-
Flying Saucer (3D fx)	d	1 69.-
Forsaken * nur 3D fx	e	1 79.-
Frankreich 98 * (3D fx)	d	4 89.-
G-Police (3D fx)	d	2 89.-
Grand Prix 500 cc * (3D fx)	d	2 79.-
Grand Prix Legends * (3D fx)	d	2 79.-
Grand Theft Auto (3D fx)	d	1 69.-
Half-Life * (3D fx)	d	1 74.-
Heart of Darkness *	d	1 79.-
H.E.D.Z.	d	8 79.-
Heroes of Might & Magic Gold	d	5 77.-
Hexplore *	d	6 74.-
Hugo 6	d	1 65.-
Hugo Wintergames	d	1 45.-
Incoming * NUR Direct 3D	e	1 89.-
Panzer 44 *	d	2 79.-
Incubation (Battle Isle 4) (3D fx)	d	8 69.-
Incubation Mission CD *	d	zus 35.-
Jagged Alliance 2 *	d	3 79.-
Jazz Jackrabbit 2 (incl. 1) *	e	1 64.-
Jedi Knight	e/d	1 84.-
Jedi Knight Mission	e	zus 39.-
John Sinclair Ent Attacks *	d	3 79.-
Juggernaut (3D fx)	d	zus 38.-
KKND2 - Krossfire *	d	8 59.-
Lands of Lore 2 (3D fx)	d	5 75.-

PC SPIELE

Liberation Day *	d	8 79.-
Lords of Magic	d	8 74.-
Lucas Arts Ten Adventures	d	7 55.-
M1 Tank Platoon 2 (3D fx)	d	2 79.-
Malkari *	d	8 79.-
Malice (3D fx)	e	zus 39.-
M.A.X. 2 *	d	8 74.-
Might & Magic 6 *	e	5 79.-
Monkey Island 3	d	2 84.-
Monopoly WM Edition *	d	6 79.-
Monster Truck Madness 2 *	d	2 69.-
Moto Racer (3D fx)	d	4 79.-
Myth - Fallen Lords (3D fx)	e	8 84.-
NBA Live 98 (3D fx)	d	4 79.-
NHL Hockey 98 (3D fx)	d	4 79.-
NHL Powerplay Hockey 98 *	d	4 77.-
N.I.C.E. 2 (3D fx)	d	2 74.-
Nightmare Creatures * (3D fx)	e	1 79.-
Outwars *	d	8 69.-
Pandemonium 2 (3D fx)	d	1 79.-
Panzer Commander * (3D fx)	d	2 74.-
Panzer General 3D	d	8 74.-
Perry Rhodan - Operation East	d	2 74.-
Pharao	d	3 59.-
Plane Crazy * (3D fx)	d	1 79.-
Police Quest SWAT 2 *	d	3 74.-
Postal	e	1 69.-
Powerboat Racing (3D fx)	e	1 79.-
Pro Pinball - Timeshock	d	2 69.-
Prost Grand Prix *	d	2 59.-
Quad Damage (3D fx)	e/d	zus 29.-
Queen: The Eye	d	3 79.-
Red Baron 2 (3D fx)	e/d	2 69.-

Sehr geehrte Kunden,
Warum Nachnahme und Porto bezahlen ? Bestellen Sie doch einfach per Lastschrift ! Bezahlen Sie nur die Artikelpreise und keinen Pfennig mehr* . Wir sagen Ihnen wie. Jetzt Unterlagen anfordern.
CROSS ...das ist Service !
Händleranfragen erwünscht !

Redguard (Elder Scrolls) *	e	5 69.-
Redline Racer (3D fx)	d	2 79.-
Robo Rumble * (3D fx)	d	8 59.-
Riven - The Sequel to Myst	d	3 74.-
Shrak (3D fx)	e	zus 39.-
Sierra Pro Pilot *	d	2 84.-
Silent Hunter + Mission 1+2+3	d	2 74.-
Sin * (3D fx)	d	1 79.-
Spec Ops * (3D fx)	e	1 79.-
Spear Head *	d	2 79.-
Spitfire * (3D fx)	d	2 69.-
Starcraft	e/d	8 84.-
Starship Titanic *	e/d	8 74.-
Star Wars: Rebellion	e	8 77.-
Tex Murphy *	e/d	3 79.-
T.F.X. 3: F22 ADF (3D fx)	d	2 79.-
T.F.X. 3: F22 Mission *	d	zus 33.-
Theme Hospital + Sim City 2000	d	2 74.-
TOCA Racing (3D fx)	d	2 79.-
Tomb Raider 2 (3D fx)	d	1 79.-
Turok (Win 95) nur 3D fx	e	1 79.-
Ubik	d	8 79.-
Ultima Online	e	6 99.-
Ultimate Race Pro (3D fx)	d	2 79.-
Unreal (3D fx) *	e	1 79.-
Uprising (3D fx)	d	8 74.-
War Games * (3D fx)	d	8 79.-
Warhammer - Dark Omen	d	8 79.-
Wing Commander 5 (3D fx)	d	2 79.-
World League Soccer 98 * (3D fx)	e/d	2 74.-
Worms 2	d	8 74.-
Xenocracy * (3D fx)	d	1 79.-
X-Wing vs. Tie-Fighter (3D fx)	d	1 89.-
X-Wing vs. Tie-Fighter Level	d	zus 45.-
You don't know Jack	d	6 69.-

Voodoo 2

Diamond Monster 2 (8 MB) Retail		499.-
Maxi Gamer 2 (8 MB) + F1 Racing		499.-
Creative Labs 3D 2 (12 MB) Retail		599.-
Miro Hiscore 2 (12 MB) TV-Ausgang		649.-

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale ! * Bei Ausgangssprache noch nicht verfügbar. Vorbestellung möglich.

Angebote

AH-64 Longbow	d	2 29.-
Akte Europa	d	3 19.-
Carmageddon Max. Pack (3D fx)	d	2 49.-
Cobra 11	d	6 29.-
Dark Reign	d	8 35.-
Dark Reign Mission Pack *	zus	8 36.-
Die Fugger 2	d	8 33.-
Earth 2140	d	8 39.-
Earth 2140 Mission CD 1	d	zus 25.-
Earth 2140 Mission CD 2	d	zus 29.-
Extreme Assault (3D fx)	d	2 39.-
F1 Manager pro (3D fx)	d	2 39.-
Flying Corps (3D fx)	d	2 44.-
Heavy Gear (3D fx)	d	1 49.-
Hexen 2 (3D fx)	e/d	1 29.-
Hexen 2 Mission (3D fx)	d	zus 36.-
Holiday Island	d	2 29.-
Hugo 3	d	1 29.-
Interstate 76 (3D fx)	d	2 35.-
Interstate 76 Nitro Pack (3D fx)	d	1 49.-
Int. Rally Championship (3D fx)	d	2 49.-
KKND	d	8 39.-
Leisure Suit Larry 7	d	3 39.-
M.A.X.	d	2 35.-
Max Montezuma (3D fx)	d	3 29.-
MDK (3D fx)	d	1 35.-
Mechwarrior 2: Mercaneries	d	1 29.-
Need for Speed 2 SE * (3D fx)	d	2 35.-
Pirates Gold	d	3 25.-
Police Quest 5 S.W.A.T.	e/d	3 35.-
Privateer 2	d	2 29.-
Pro Pinball - The Web	d	2 25.-
Rally e Racing 97	d	4 29.-
Schleichfahrt (3D fx)	d	2 35.-
Swing	d	6 33.-
Tennis Manager	d	2 39.-
T.F.X. Super EF 2000	d	2 29.-
Titanic	d	3 39.-
Tomb Raider 1 D.C. (3D fx)	d	1 44.-
US Navy Fighters 97	d	2 29.-
Warcraft 2	d	8 29.-
Wing Commander 3	d	2 33.-
Wing Commander 4	d	2 35.-
Worms inkl. Missions	d	6 29.-
X-Files - Unrestricted Area *	e/d	1 44.-
Zork - Der Großinquisitor	d	3 49.-

PC-Bundles

Bundesliga Manager Champ.	d	2 66.-
(BLM Hattrick, BLM Professional, BLM 97 mit Editor 98)		
C & C 2 Kombinat	d	8 66.-
(C & C 2, Der Gegenangriff, Der Vergeltungsschlag)		
Gold Games 2	d	7 39.-
(Z, Bophomets Fluch, Hirn, Bleifuß, Apache Longbow, + 21 Spiele)		
Mega Pack 8	d	7 44.-
(Klapperschlange, B17 Ace, SS2000, Hack 2, Deadly Games, Zone Raider)		
Mega Games Science Fiction	d	1 69.-
(Wing Commander 4, Privateer 2, Crusader: No Regret)		
Mega Games Simulation	e/d	2 69.-
(F1 Grand Prix 2, T.F.X. Eurofighter 2000, ATF Gold)		
Power Pack 2	e/d	7 77.-
(FIFA Soccer 97, Tomb Raider Sociale, U.S.A. Quickrich Campaign)		
Resurrection Pack	e	7 59.-
(Hell Week + Zu Zero Fehl)		
Schleich-Stick-Bundle	d	2 59.-
(Schleichfahrt + Joystick Stick + Gravis Analog Pro Joystick)		
Total Haven	d	8 69.-
(Die Siedler 2, Sim City 2000, und Civilization 2)		

Hardware

Alles im Griff ?

Gravis Gamepad	35.-
Gravis Gamepad Pro	59.-
Microsoft Sidewinder Gamepad	69.-
Gravis Analog Pro Joystick	46.-
Logitech Wingman Extreme Digital	89.-
Microsoft Sidewinder Precision Pro	144.-
Microsoft Sidewinder Force Feedback	269.-
Thrustmaster Grand Prix 1 Lenkrad	119.-
Fanatec Le Mans Lenkrad + Pedale	179.-
Thrustmaster Formel 1 Lenkrad + Ped.	259.-

CROSS ...alles für Ihr Spiel !

Unsere Spiele des Monats:

Starcraft *
Der Nachfolger von Warcraft 2 !
..Anleitung auf deutsch!
84.-

Forsaken
...für Ihre neue Voodoo²-Karte
74.-

Incoming *
Anleitung deutsch
nur 89.-

Top - Spiele auf CD ROM

Anno 1602 Komplett deutsch
Die Erschaffung einer neuen Welt ! Spiel des Monats!
Top-Spiele Top-Preise! nur 74.-

Tomb Raider Komplett deutsch
>>>> DIRECTORS CUT >>>>
Mouspad, 4 neue Level + Tools
Top-Spiele Top-Preise! nur 44.-

Deathtrap Dungeon* Komplett deutsch! Auch US unzensiert!
Top-Spiele Top-Preise! nur 79.-

...in geheimer Mission 1 :

Age of Emp. Mission	d	29.
Anstoß 2 Verläng.	d	33.
Jedi Knight Mission	e	39.
Malice Mission	e	39.

...in geheimer Mission 2 :

Hexen Mission	d	33.
Incubation Mission	d	35.
Juggernaut Mission	e	39.
Quad Damage	e	29.

Flying Saucer Komplett deutsch
Die UFO-Simulation!
Top-Spiele Top-Preise! nur 69.-

Unsere Empfehlung:

Age of Empire	d	89.-
Redline Racer	d	79.-
Monkey Island 3	d	84.-
Nightmare Creatures US		79.-

Rasen total

F1 Racing	d	75.
Grand Theft Auto	d	69.
TOCA Championship	d	79.
Ultim@te Race Pro	d	79.

Unsere Empfehlung:

Battle Zone	d	79.-
Die by the Sword	e	79.-
Dunkle Manöver	d	69.-
Earth 2140 Mission 2	d	29.-

Unsere Empfehlung:

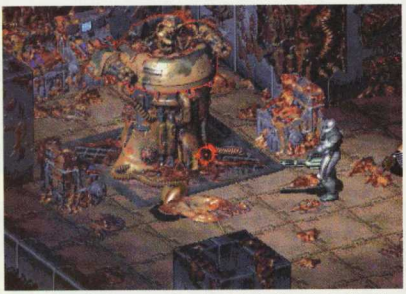
Fallout US-Version	e	74.
Pharao	d	69.
Red Baron 2	d	69.
Turok (USA)	e	84.

Unsere Empfehlung:

Flight Unlimited 2	d	79.-
Half-Life*	e	89.-
N.I.C.E 2*	d	74.-
Perry Rhodan	d	74.-

Sonderangebote für je nur 10.
Battles In Time, Bud Tucker, Caesar, Dergroße Pf
Zauberkasten, Destiny, DSA 3, Fantasy General, FIF
Soccer 95/96, Floyd, Freddy Pharkas, Inca, Jack Orlan
Millennia, Noctropolis, Onside Soccer, Outpost, Pyr
Rebel Assault RTI, Sernetep Nacht, Shockwave Assa
Spycraft, Teamchef, Time Paradox, Whale's Voyag

***Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Lastschrift, ins Ausland n gegen Vorkasse (Eurocheck + 20.- DM). Post NN zzgl. 10.- DM ! Lastsc Porto- und NN-frei ab Bestellung von 2 Artikeln, unabhängig vom Preis Als Vorkasse (+ 5 DM Porto) wird generell nur Eurocheck akzeptiert ! Post NN: Portofrei ab 250.- DM Bestellwert (nur Software) !!**



Der Anführer der Mutanten sitzt ebenfalls in einer Vault. Allerdings ist der Bunker ekelhaft verdreckt, überall liegen Fleischfetzen.

Nur sechs Gegenstände des Inventorys sind gleichzeitig sichtbar. Für Ausrüstung stehen nur der Rüstungs- und die Handslots zur Verfügung.

Fallout • Rollenspiel

WASTELAND

Ein Rollenspiel im klassischen Sinn? Also kein Diablo oder Lands of Lore 2? Das gab es seit DSA 3 vor über einem Jahr nicht mehr. Fallout, ein Remake des Klassikers Wasteland von Interplay, geht noch einen Schritt weiter und verwirklicht den Traum jedes Rollenspielers: uneingeschränkte Entscheidungsfreiheit.

Der Kampfmodus von Fallout funktioniert ähnlich einem Hex-Strategiespiel, also auf Waben.

Der 3. Weltkrieg verwüstete die Erde. In den USA hatte man viele Bunker, sogenannte Vaults, errichtet. Eine Generation später versagt die Lebenserhaltung der Vault 13. Eine Reparatur ist unmöglich, ein Ersatzteil muß her. Vielleicht aus einer anderen Vault? Es findet sich schließlich ein Freiwilliger. Die Charaktergenerierung ist in Fallout extrem wichtig, da sie die Spielweise maßgeblich mitbestimmt. Je nach Eigenschaften und Fähigkeiten eignet sich der entworfene Held anschließend eher als Krieger, Diplomat oder Dieb. Das Spiel beginnt immer ohne Gefolgsleute, die sich erst später anheuern lassen. Selbst dann steuert der Computer diese Helfer selbst.

Reaktiv

In Fallout wird erstmals die Konversation zum wichtigsten Bestandteil eines Rollenspiels. Nur so bekommt der Charakter lukrative Zusatzaufträge, die Chance, Erfahrung zu sammeln, und natürlich wichtige Informationen. Sämtliche Unterhaltungen und Verhandlungen funktionieren im Multiple-choice-Verfahren. Die Designer hatten hierbei ein recht gutes Gespür für etwaige Wünsche der Spieler. Bemerkenswert ist hier außerdem die Verknüpfung der Charakterwerte mit der Konversation. Ist der eigene Charakter ein unscheinbares, häßliches Entlein mit der Redegewandtheit eines italienischen Fußballtrainers, haben Sie sehr schnell fertig. Als gutaussehender, strahlender Held, der mit den unverfänglichen Worten eines Politikers das Blaue vom Himmel lügt, eröffnen sich ganz neue Optionen. All diese Punkte sind natürlich auch der Charakterentwicklung unterworfen, mit der sich Fertigkeiten aufbessern lassen. Darüber hinaus generieren sämtliche Handlungen einen bestimmten Ruf, der sich sehr schnell herumspricht.

Zwiespältig

Deutliches Manko ist die umständliche und zeitaufwendige Bedienung des Inventory sowie die geringen Möglichkeiten, seinen Charakter auszustatten. Ebenso macht in einigen wenigen Fällen die isometrische Perspektive Probleme. Verdeckte Winkel werden automatisch transparent, so daß sich auch dort versteckte Gegen-

VERGLEICH

Die Bugs in Fallout schränken den Spielspaß ein, aber es wird bei weitem nicht so von Fehlern heimgesucht wie Dagerfall und Battlespire, die beiden Rollenspiele von Bethesda. Der Spieler versinkt sofort in der phantastischen Atmosphäre von Fallout und schlüpft wirklich in seinen Charakter, mehr als das bei DSA 3 der Fall gewesen ist. Nach wie vor generieren die Endzeitstimmung und die darauf basierende Story ein tiefgehendes Spielerlebnis, das selbst Wizardry 7 (Gold) um eine Nasenlänge schlägt. Schließlich verhindern nur die Bugs in Fallout, den absoluten Genre-Thron zu erringen, den das ausgefeiltere Lands of Lore 2 verteidigen kann.

Lands of Lore 2	92%
Fallout	83%
Das Schwarze Auge 3	81%
Wizardry 7 (Gold)	80%
Daggerfall	79%
Battlespire	74%

RADIOAKTIVE VERSUCHE

Obwohl die englische Version von Fallout schon seit einem halben Jahr erhältlich ist, sind trotz bisheriger Updates noch zahlreiche Bugs im Spiel. Weitere Patches sind nicht zu erwarten, da die drei wichtigsten Programmierer des Teams für Fallout bei Interplay gekündigt haben.
Auf manchen Rechnern stürzt das Spiel ohne erkenntliche Gründe ab. Läßt sich größerer Schaden durch diesen Bug durch häufiges Abspeichern noch notdürftig vermeiden, stoßen zahlreiche inhaltliche Fehler negativ auf. So bestehen meist mehrere unterschiedliche Möglichkeiten, einen Auftrag zu erfüllen. Bei fünf von zehn Versuchen stößt das Programm an seine Grenzen und erkennt die Lösung trotz eigentlich korrekter Vorgehensweise nicht an. Im Endeffekt hat der Spieler doch nicht die freie Wahl, sondern muß sich, wie sonst in Adventures üblich, an einen der zwei bis drei vorbestimmten Wege halten. Ein paar Bugs machen also den großen Vorteil des Rollenspiels zumindest teilweise zunichte.

Supermutanten gehören zu den härtesten Gegnern. Nur mit großen Geschützen läßt sich etwas gegen diese Hulks ausrichten.

Auf der Karte läuft man zu einer der zwölf Hauptlocations.

Jede Hauptlocation unterteilt sich in mehrere Bereiche.

stände benutzen lassen. Eine transparente Tür kann man aber nicht mehr öffnen, ein paar Schritte zur Seite sind notwendig. Umso bequemer für den Spieler ist der rundenbasierte Kampfmodus. Sämtliche potentiellen Ziele sind dank einer roten Umrandung leicht zu erkennen. Mit wenigen Mausklicks läßt sich zielen, schießen, nachladen oder auch eine neue Waffe ziehen. Für jede Aktion schrumpft das eigene Bewegungspunktekonto zusammen, bei Null beginnt automatisch die nächste Runde. Das hervorragende Rollenspielsystem hinter Fallout erlaubt gezielte Schüsse in Kopf, Beine oder sogar Augen der Gegner, um sie zu schwächen.

Endzeit

Das schmutzige Flair riesiger Wüsten bringt die Grafik bis ins Detail zum Vorschein. In manchen Fällen wären höchstens spektakulärere Explosionen und Effekte in den Kampfsequenzen wünschenswert, besonders weil die deutsche Version jeder brutalen Szene in Text und Bild beraubt ist. Aus den Lautsprechern tönen ständig schmalztriefende Klänge aus den 50ern, die sich vorbildlich in die Atmosphäre des Spiels einpassen. Etwas ärgerlich ist der benötige Platz auf der Festplatte. Optimal läuft Fallout nur mit der Vollinstallation von 600 MB, die dafür die CD-ROM überflüssig macht.

Alexander Geltenpoth

Eine Atombombe hat diese Vault getroffen. Die Gegend ist immer noch verstrahlt. Einige Medikamente schützen vor der Radioaktivität.

Nur manche Charaktere werden mit Bild, wirklich wichtige gar mit einer kleinen animierten Filmsequenz in der Konversation dargestellt.

KOMMENTAR

» Hervorragend, was Interplay hier geleistet hat. Fallout ist das erste Rollenspiel, das auch wirklich in jedem Punkt diesen Titel verdient. Geistreiche Konversationen, durchdachte Charakterentwicklung, nahezu uneingeschränkte Entscheidungsfreiheit und zahlreiche Wege, um ein Problem zu lösen, machen das Spiel zum absoluten Highlight im Genre. Gerade die liebevollen Details können immer wieder begeistern. Wenn nur die zahlreichen Bugs und inhaltlichen Fehler nicht wären (siehe Bugreport), wäre Fallout eine 90%-Wertung mit PC ACTION Gold sicher gewesen. Trotz Bugs ist Fallout mehr als ein Spiel, es ist ein Erlebnis, frei nach Interplays Motto: By Mutants, for Mutants! «

Mindestens:	P90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95		
Empfohlen:	P166, 32 MB RAM, 2xCD-ROM		
Technik:	SVGA, SB		
Multiplayer:	keine Multiplayer-Option		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	600 MB/50-600 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Interplay/Acclaim	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	80%	Sound: 81%	Genre: Rollenspiel

83% Einzelspiel

- % Multiplayer

» Phantastisch in Szene gesetzt, leider mit einigen Bugs «

Starship Titanic • Adventure

KREUZFAHRT

Wenn der britische Kultautor Douglas Adams ein Adventure kreiert, kann man sich auf etwas Besonderes gefaßt machen: Stellen Sie sich vor, ein defektes Raumschiff namens Titanic durchschlägt plötzlich Ihre Wohnzimmerdecke und nimmt Sie mit auf eine phantastische Reise...

Gerade saßen Sie noch gemütlich vor Ihrem Fernseher, und jetzt nehmen Sie urplötzlich an einer intergalaktischen Kreuzfahrt teil! Bereits an der „Rezeption" des Luxus-Raumschiffs stellen Sie fest, daß Sie von lauter verstört wirkenden Robotern umgeben sind, die noch dazu große Hoffnungen in Sie setzen: Ausgerechnet Sie sollen den havarierten Weltraum-Kreuzer reparieren und wieder auf Kurs bringen. Das einzige weitere Lebewesen an Bord ist ein cholerischer Papagei (im englischen Original von Monty Python-Mann Terry Jones gesprochen), der Ihnen schon bald mit seinem hysterischen Geplapper auf die Nerven geht – Ihnen bleibt also nichts anderes übrig, als sich auf irgendeine Weise mit den skurrilen Maschinenwesen zu verständigen...

Ziemlich nervig: das unablässige Geplapper des Papageis, der mit der Stimme von Terry „Monty Python" Jones spricht.

Myst-ischer Parser

Dem literarischen Background von Douglas Adams angemessen, reichen für die Kommunikation in Starship Titanic keine vorgefertigten Multiple-choice-Sprechblasen aus – statt dessen wird auf ein Parser-Interface zurückgegriffen, wie man es aus der Anfangszeit der Computerspiele kennt. Hier können Sie per Tastatur Worte oder ganze Sätze eingeben und hoffen, daß Sie von Ihrem Gegenüber darauf eine vernünftige Antwort bekommen. Grafisch präsentiert sich Starship Titanic im photorealistischen Myst-Look – per Mausklick bewegen Sie sich in eine der durch den Pfeilcursor vorgegebenen Richtungen fort und dürfen dabei auch die eine oder andere Kamerafahrt erleben. Freien Rundumblick à la Zork ermöglicht die Engine leider nicht. Highlight des Programms ist damit weniger die Technik als vielmehr die surreale, mit reichlich Comedy-Elementen gewürzte Science-Fiction-Story und die ungemein witzige, „pythoneske" Sprachausgabe.

Herbert Aichinger

Stets zu Diensten! Auf einem Luxus-Raumschiff wie der Titanic steht einem selbstverständlich auch ein Bell-Bot zur Verfügung.

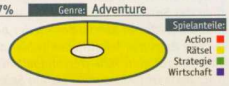
Als nicht gerade sehr komfortabel erweist sich die enge 3. Klasse-Kabine, die einem der Rezeptions-Roboter am Anfang zuteilt.

KOMMENTAR

» Wahrscheinlich muß man schon begeistert als Anhalter in der Galaxis unterwegs gewesen sein, um Starship Titanic uneingeschränkt zu lieben. Der „normale" Adventure-Spieler wird sicherlich das Interface umständlich finden, bei dem man ständig zwischen mehreren Ebenen hin- und herschalten muß. Auch in grafischer Hinsicht bietet Starship Titanic wenig Revolutionäres. Es ist Douglas Adams' überströmende Phantasie, die diesem Programm eine ganz besondere Note verleiht. «

Mindestens:	P 100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95		
Empfohlen:	P166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM		
Technik:	SVGA, SB		
Multiplayer:	Keine Multiplayer-Option		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	1800MB/10MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Digital Village, Activision/NBG	Veröffentlichung:	Mai 1998
Grafik: 75%	Sound: 77%	Genres:	Adventure

68% Einzelspiel — **– %** Multiplayer



» Skurrile Comedy mit leicht veralteter Technik «

Gabriele Holz - Inhaberin

Joysoft
DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

wird 15 - feiern Sie mit!

Seit 15 Jahren steht der Name Joysoft für die vielleicht größte Auswahl an Computerspielen und Zubehör in Deutschland. Mein Ziel war es von Anfang an meinen Kunden, nicht nur faire Preise sondern auch einen besonders guten Service zu bieten.

Ob im Versand oder auch vor Ort in unseren Filialen oder Joysoft Points - wir wollen auch in Zukunft mit über 2500 Artikeln für PC, Playstation, N64 und Zubehör Ihre Nummer 1 für Computerspiele sein.
Helfen Sie uns dabei!
Schreiben Sie mir oder senden Sie ein e-mail (GabyHolz@joysoft.de) über Ihre Erfahrungen mit Joysoft. Was hat Ihnen bei Joysoft besonders gut oder weniger gut gefallen? Was können wir in Zukunft besser machen? Ihre Mühe wird belohnt. Jede Einsendung wird mit einer kleinen Aufmerksamkeit belohnt und nimmt automatisch an unserer Verlosung teil.
Auch für die Zukunft haben wir uns viel vorgenommen. Wir möchten mit unseren Joysoft Points bald in ganz Deutschland vertreten sein. Wenn Sie in Ihrer Stadt einen Softwareladen eröffnen wollen, oder bereits Software verkaufen, sprechen Sie uns an - Vielleicht können Sie als autorisierter Joysoft Point unser Partner in Ihrer Stadt werden.

Als kleines Dankeschön zum 15-jährigen haben wir natürlich einige Highlights für Sie:

JOYPRICE - Die Maus ist wieder da! Die JOYSOFT Maus und das JOYPRICE - Logo, zeigen Ihnen Preishighlights bei JOYSOFT.
Joyprice - Aktionspreise gibt es wöchentlich neu in unseren Filialen. Als Versand-kunde fragen Sie nach den aktuellen JOYPRICE - Angeboten bei unserer Versand - Hotline: **0221-94 86 10 50** oder Sie rufen die aktuellen JOYPRICE - Angebote im Internet ab.

JOYSOFT - NEWS - Das ist eine aktuelle Übersicht über die interessantesten und neuesten Produkte und Angebote. Sie erhalten die JOYSOFT - NEWS alle zwei Monate neu in unseren Filialen, und den Joysoft Points. Als Versandkunde erhalten Sie die JOYSOFT - NEWS automatisch zugeschickt. Falls Sie noch kein Kunde sind, oder länger bei JOYSOFT nicht bestellt haben, fordern Sie die JOYSOFT - NEWS bei unsrer Hotline an oder benutzen Sie untenstehenden Coupon.

SUPER SHOPPING im JOYSOFT INTERNET - SHOP- Unter www.joysoft.de finden Sie unserer gesamtes Sortiment von über 2500 Artikeln. Hier können Sie nicht nur einfach bestellen, sondern sich auch umfassend über die Produkte oder Erscheinungstermine informieren. Außerdem sehen Sie, ob ein Artikel bei uns auf Lager ist. Hier können natürlich auch aktuellen Joyprice-Angebote abgerufen werden.

SCHNELL & PREISWERT ins INTERNET mit JOYSOFT.Sie haben noch keinen Internetzugang? Kein Problem. Mit Internet.Plus bringen wir Sie schnell und kostengünstig ins Internet: Für 9,90 DM Grundgebühr im Monat erhalten Sie über Joysoft einen schnellen Internetzugang flächendeckend zum Ortstarif.
Ind. 2 Freistunden, eigener Homepage und eigener e-mail Adresse.
Außerdem zahlen Sie nur die Telefongebühren (Ortstarif) und ab der 3. Stunde nur 7 Pfennig pro Minute. Sie nutzen die bekanntermaßen schnellen Internet.Plus Zugänge unseres Partners 1&1 - Besonders wichtig auch für Online Gamer. Fordern Sie die Anmeldeunterlagen bei unserer Hotline oder mit dem Coupon an.

Ich freue mich auf die Zukunft - Bleiben Sie uns als Kunde treu oder werden Sie Joysoft Kunde - es lohnt sich.

Herzlichst Ihre

Gabriele Holz

DANKE
FÜR 15 JAHRE KUNDENTREUE

Joyprice 69.90

FORSAKEN
PC/CDROM
KOMPLETT DEUTSCH

Joyprice 34.90

GOLD GAMES 2
PC CD - 24 TOPSPIELE AUF 22 CD'S
KOMPLETT DEUTSCH

Joyprice 69.90

FALLOUT
PC/CDROM
KOMPLETT DEUTSCH

MÄUSE SPAREN

Joysoft
DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

Über 2.500 Artikel zu fairen Preisen,
finden Sie in unserem Katalog oder erfragen Sie telefonisch

VERSAND & INFO TELEFON

0221/94 86 10 50

oder im Internet-Supershop: www.joysoft.de

GEWINNSPIEL

Wie heißen die neuen Superpreise bei JOYSOFT?

J____P_____E

Ausfüllen, abschicken & gewinnen !!!

Sie nehmen automatisch an der Verlosung teil, unabhängig von einer Bestellung. Einsendeschluß: 30.05.98. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

1. PREIS: 500,-
JOYSOFT - Warengutschein

2. PREIS: 250,-
JOYSOFT - Warengutschein

3. PREIS: 100,-
JOYSOFT - Warengutschein

4.-10. PREIS: 10,-
JOYSOFT - Warengutschein
Preise werden nicht bar ausgezahlt

NAME

STRASSE

ORT

UNTERSCHRIFT

- ❍ **KATALOG** - Komplettprogramm auf ca. 100 Seiten
- ❍ **JOYSOFT - NEWS** - Aktuelles & Neues alle 2 Monate
- ❍ Anmeldepaket **JOYSOFT INTERNET.PLUS**
- ❍ **SOFTWAREBESTELLUNG**
- ❍ PC - GOLD GAMES 2 - 22 CD's - 34.90 DM
- ❍ PC - FORSAKEN - Komplett Deutsch- 69.90 DM
- ❍ PC - FALLOUT - Komplett Deutsch- 69.90 DM
- ❍ _____ ____ DM
- ❍ _____ ____ DM

Angebote nur solange der Vorrat reicht. Preisänderungen, Irrtümer und Zwischenverkauf vorbehalten. Obige Preise sind Versandpreise zzgl. Versandkosten. Preise der JOYSOFT POINT + JOYSOFT SHOP können abweichen.

JOYSOFT S
Am Weiteh
40211 Düss
0211/36 4

Viehofer St
45127 Es
0201/2 43

Mathias St.
50676 Kö
0221/9 23

Bloodal St
52062 Aac
0241/40 6

Münster St
53111 Bo
0228/65 9

Kaiser St.
53721 Sieg
02241/6 8

Schloß St.
56068 Kob
0261/30 9

Fahrgasse
60311 Fran
069/91 39 1

JOYSOFT P
JOSI 4 Fi
Hochstädter S
40724 Hil
02103/84

COMPUTERS
Eickener St
41061 M'Gla
02161/18 3

CONNECT
Klarissen St
41460 Ne
02131/27 5

LASO Sof
Bahnhof St
42781 Ha
02129/80

PLAYERS CH
Merowinger S
50677 Kö
0221/3 10 0

SOFTSH
Schloß St. 2
63065 Offen
069/82 36 1

DICOM
Hospital St.
63450 Ha
06181/92 4

BECOM
Friedens St
62526 Erfe
06183/90 0

MYSTIC GA
J. Mauthe S
72458 Alb
07433/93 3

SOFTPER
Friedlinsgas
97877 Wert
09342/91 2

VERSA
Aachener St.
50858 K
tel: 022
94 86 10
Fax: 022
94 86 12

Armor Command

Die neue Serie von Action-Strategiespielen bringt noch keine Clones hervor. So bietet auch Armor Command im Vergleich zu Battlezone und Uprising ausreichend neuen Stoff für Action- und Strategiefans. Hier steuert der Spieler nicht aus der Sicht eines bestimmten Fahrzeugs, sondern lenkt das Geschehen aus einer frei wählbaren Perspektive. 3D-Terrain, Ressourcenförderung und Einheitenproduktion sind natürlich auch in Armor Command wichtige Bestandteile. Das Hauptmanko liegt in der gewöhnungsbedürftigen und komplizierten Steuerung. Gut gelungen ist dafür das abwechslungsreiche Missiondesign, die akzeptable KI und die schnelle 3D-Engine. **ag**

Empfohlen:	P166, 32 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95				
Technik:	SVGA/3Dfx, D3D/SB, CD Audio/4 Sp. TCP/IP				
Sprache:	englisch	Grafik:	82%	75%	78%
Hersteller:	Acclaim	Sound:	75%		
Preis:	ca. DM 90,-	Genre:	Echtzeitstrat.	Einzelspiel	Multiplayer

Dark Reign Mission

Mit einer ganzen Reihe neuer Features kann die Mission-CD mit dem Untertitel Rise of the Shadowhand zu Dark Reign aufwarten. Zweimal sieben Einzelspielermissionen auf einer Dschungelwelt mit riesigen Echsenwesen, 16 zusätzliche Einheiten und Gebäude, sechs Missionen für den Mehrspieler-Modus zusammen gegen den Computer sowie etliche Multiplayer-Karten dürften für neue Spannung sorgen und den Spielspaß verlängern. Als Anreiz gibt es sogar Filmsequenzen nach erfolgreich abgeschlossenen Levels. Außerdem enthält die Mission-CD den überarbeiteten Editor, mit dem sich endlich ohne größere Probleme weitere Levels erstellen lassen. **ag**

Empfohlen:	P166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95				
Technik:	SVGA/SB/8 Sp. TCP/IP				
Sprache:	deutsch	Grafik:	75%	84%	86%
Hersteller:	Activision/Bomico	Sound:	81%		
Preis:	ca. DM 40,-	Genre:	Echtzeitstrat.	Einzelspiel	Multiplayer

I´76 NitroRiders

Fans von Jumbo-Hemdkrägen und buschigen Koteletten bekommen mit NitroRiders eine Erweiterung für das ballerlastige Rennspiel Interstate ´76. Die überzogene Hommage an die 70er Jahre bietet etliche neue Wagen, 20 neue Missionen und 30 zusätzliche Mehrspieler-Szenarien. Lobenswert: Wer sein Glück als Selbstjustizler versuchen will, muß nicht einmal das Originalspiel besitzen – NitroRiders läuft auch ohne. Allerdings wirkt die Grafik-Engine trotz 3D-Beschleunigung inzwischen doch ziemlich antiquiert. Ein P200 ist dringend empfehlenswert. Veteranen werden die gewohnt gute Atmosphäre und das variantenreiche Gameplay lieben. **hf**

Empfohlen:	P90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95				
Technik:	SVGA, D3D, 3Dfx, Rend., Power VR/SB, CD-Audio				
Sprache:	englisch/deutsch	Grafik:	76%	78%	78%
Hersteller:	Activision	Sound:	84%		
Preis:	ca. DM 50,-	Genre:	Renn-Action	Einzelspiel	Multiplayer

Incubation Mission CD

Gute Spiele können gar nicht lange genug dauern. Wer nach den 30 Missionen von Incubation seine Einsatztruppe immer noch weiter gegen die Scay'Ger anführen will, bekommt umfangreichen Nachschub. Die Mission CD enthält nicht nur 39 neue Einzelspieler-Missionen, sondern auch jeweils vier neue Monster und Waffen, einen Editor, mit dem Cooler und Absorber weitere zwei Ausrüstungsgegenstände sowie fünf Einzelspieler- und zehn Mehrspielerkarten. Zur Abwechslung spielen einige Levels im Dschungel und in mystischen Ruinen. Die alten Charaktere können natürlich problemlos übernommen werden. Damit ist wieder Spielspaß für Wochen gesichert. **ag**

Empfohlen:	P166, 32 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95				
Technik:	SVGA, 3Dfx, SB, 4 Sp. TCP/IP				
Sprache:	deutsch	Grafik:	92%	92%	92%
Hersteller:	Blue Byte	Sound:	89%		
Preis:	ca. DM 50,-	Genre:	Strategie	Einzelspiel	Multiplayer

Duels Of The Plainswalkers

Das nenne ich doch ein Angebot. Die Compilation enthält neben dem Hauptspiel des Strategie-Kartenspiels Magic The Gathering das Expansion Pack Spells Of The Ancient und den ManaLink, das Internet-Multiplayer-Update für heiße Magie-Duelle. Spielerisch hat sich nichts getan: Noch immer decken Sie gegen einen digitalen oder menschlichen Gegner Ihre Karten auf, um Magiepunkte zu sammeln, die Sie gegen Kampf- und Abwehrzauber einlösen. Das rundenbasierte Spiel spricht hauptsächlich Hardcore-Strategen an, die für die erforderliche Einarbeitungszeit in das komplexe Regelwerk auch mit dem Adventureähnlichen Shandalar belohnt werden. **cb**

Empfohlen:	P166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM				
Technik:	SVGA/SB/2 Spieler TCP/IP				
Sprache:	deutsch/englisch	Grafik:	60%	82%	82%
Hersteller:	MicroProse	Sound:	63%		
Preis:	ca. DM 100,-	Genre:	Kartenspiel	Einzelspiel	Multiplayer

Mastermind

Am PC kann Mastermind natürlich einige Varianten mehr aufweisen. Neben dem klassischen Mastermind mit vier Feldern und sechs Farben vergnügt es sich auch gut mit Junior-Dschungel, Super-Spiel, Bomben-Modus, Jahrtausend-Duell, Junior Sci-Fi, Super-Duell und Bomben-Duell, jeweils als Plus oder als normale Version. So nennen sich die anfängerfreundlichen Spielarten für Kinder, die Varianten für Gehirnakrobaten und die Mehrspieler-Modi. Die KI ist leider nur mittelmäßig. Selbst als ungeübter Mastermind-Spieler können Sie den Computer nach einigen Versuchen problemlos schlagen. Der Mehrspieler-Modus bleibt hingegen immer eine Herausforderung. **ag**

Empfohlen:	P133, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95				
Technik:	SVGA/SB/2 Sp./PC, LAN, TCP/IP, Modem seriell				
Sprache:	deutsch	Grafik:	30%	40%	55%
Hersteller:	Gremlin/Hasbro	Sound:	10%		
Preis:	ca. DM 50,-	Genre:	Denkspiel	Einzelspiel	Multiplayer

Tel. 09674-1279 Fax -1294
hotline news -8405

WARUM WANDERN MEHR BEZAHLEN?

CD Rom Spiele:

20 Giant Games	DA	39,90	Colony Wars 2 *		64,90
3 MegaGames: 1. E	DF	68,90	Commanche 3.0	DV	72,90
3 MegaGames: Sim.	DF	68,90	Command + Conquer	SFGA	87,90
3 Magazin: Denken		42,90	Constructor	DV	69,90
3D Ultra Pinb.verl. Kont.	DV	45,90	Croc		DA 79,90
688 Hunter Killer	DV	75,90	D Sim 2.0	DV	74,90
A-10 Cuba	DA	47,90	Daggerfall	DV	79,90
Aber's Odyssee	DV	72,90	Dark Camelot *		63,90
Abenteuer USGI Israel	DV	52,90	Dark Earth	DV	74,90
Actua Soccer Club. Ed. *		53,90	Dark Harmonic Order *	DA	74,90
Addiction Pinball *	DV	62,90	Dark Omen Mission 1	DV	68,90
ADDY - Deutsch Kl. 1+2	DV	67,90	Dark Reign - Dark Rule	DV	24,90
Age of Empire	DV	84,90	Dark Reign - Mis. Pack	DV	37,90
- Die neue Geschw.	DV	26,90	Dawn of War *	DA	72,90
- germanische Offensive	DV	24,90	Days of Oblivion	DA	65,90
AH-64D Longbow 2	DV	72,90	Deadliest Warrior Wars	DV	79,90
Air Warrior 5 *	DV	73,90	Deathtrap Dungeon *	DV	78,90
Akte Europa	DV	69,90	Demonworld	DV	62,90
Alien Intelligence *		o.A.	Der Industriegigant	DV	68,90
Alien Trilogy	DV	75,90	Mission		29,90
Anno 1602 *	DV	71,90	Descent I Undermount *	DV	82,90
Anstoss 2	DV	69,90	Diablo	DA	52,90
- Verlängerung		29,90	Diablo 2 *		o.A.
Armored Fist 2.0	DV	71,90	Diablo Hellfire	DA	35,90
Army Man	DA	73,90	Die by the Sword *	DV	81,90
Atlantis Deluxe Edition *	DV	77,90	Die Siedler 2:		
Bakkers Game		o.A.	- Bestelldienst *		o.A.
Balls of Steel	DA	69,90	- Gold Edition	DV	69,90
Baphomets Fluch 2	DV	71,90	- Szenario	DV	29,90
Battlegr. Napoleon I.Bat.	DV	69,90	Die Verschwörung *	DV	71,90
Battlezone *	DV	72,90	DSA 1-3 (Moraltand 3)	DV	37,90
Battlezone	DV	73,90	DSF Off Road *	DV	46,90
Beast Wars *		73,90	DSF Ski Racing	DV	46,90
Betrayal in Antara	DV	71,90	Duckman *	DV	71,90
Big 10: Sammlung	DV	42,90	Dune 2000 *	DV	72,90
Bilog 3 *	DV	67,90	Dungeon Keeper Gold *	DV	72,90
Birthright	DV	65,90	- Deeper Dungeons		33,90
Black Dahlia *	DA	67,90	Dunkle Memoiren	DV	69,90
Blade Runner	DV	64,90	Earth 2140	DV	37,90
Blieflars 2	DV	60,50	Earth 2140 - Mission 3	DV	24,90
Blueprints Fun	DV	59,90	Eastern Front (Empire)	DA	69,90
Blutkiss Rally	DV	52,90	Elder Scrolls: Red Guard *		73,90
Bundesliga	DV	62,90	Extreme Assault	DV	35,90
Bundesliga Champ Pack	DV	53,90	F-15 (Jane's) *	DV	73,90
C+C 2 - Alarmstufe Rot	DV	85,90	F-16 Agressor *	DV	73,90
C+C 2 - Das Kombiset *	DV	91,90	F-16 Fighting Falcon	DV	33,90
C+C 2 - Vergeltungsschl.	DV	27,90	F-22 ADF (TFX 3)	DV	64,90
Caesar - Gerüchte			F-22 Raptor	DV	73,90
Schlachten d. Antike	DV	73,90	F/A 18 Hornet Kaiser	DV	72,90
Cannonballer 1 + Mehr	DA	66,90	F1 Racing Simulation	DV	71,90
CART Precision Racing	DV	85,90	Falcon 4.0 *	DV	71,90
Chem Mem Allister *		69,90	Fallout	DV	75,90
Civil War General 2 *	DV	64,90	Fallout *	DV	75,90
Civilization 2 Classic Ed.	DV	65,90	Fifa 98 WM Qualifikat.	DV	72,90
Close Combat 2.0	DV	85,90	Fighting Force *	DV	77,90
Colin McRae W.Rally *			Final Fantasy VII *	DV	82,90

PC tOp 10

1. Mysteries o.t.Sith DA 37,90
2. Starcraft DA 81,90
3. Anno 1602 DV 71,90
4. AoE- D.zuse Epoche DV 26,90
5. - german. Offensive DV 24,90
6. Grand Theft Auto DV 61,90
7. Ultima Online EV 82,90
8. Wing Commander 5 DV 72,90
9. Age of Empire DV 84,90
10. F1 Racing Sim. DV 71,90

Hardware - Empfehlungen

Thrustm. Formel 1 Racing Wheel 239,-
Gravis Gamepad pro 55,-
Sidewinder Gamepad 69,-
Sidewinder- Force Feedback pro 249,-
Sidewinder Precision Pro 139,-
Orchid Righteous 3D ab 315,-
Diamond Monster 3D - ab 329,-
MAXI Gamer 3D FX 8 MB ab 289,-
Miro Hightscore 365,-
EDO-Ram 32 MB PS/2 SIMM 119,-

Low BudGet

Alt 640 Longbow	29,90	Magic Carpet 2	19,90
ATF Clinton	29,90	Master of Orion 2	25,00
Battle Isle 3	29,90	Mech Quest Solid	29,90
Bing	31,90	PDO	32,90
Bundesl. Man. Hattrick	29,90	Phantom 2	29,90
Canon II	38,90	Road Rash	29,90
Civilization II	29,90	Rennsimulation im Wohnzim	35,90
Dark Reign	29,90	Schlachtfeld	35,90
Destruction Derby 2	29,90	Simon 1 & 2	29,90
Diamond 3	35,90	Super FF 2000	37,90
Heaven 2 *	29,90	Symbolic Wars	29,90
Holiday Island *	29,90	Ultima 8	29,90
Indiana Jones 3 & 4	35,90	Warcraft 2	29,90
Interstate 76 *	35,90	Wing Commander 3	35,90
KGB Classic	29,90	Wing Commander 4	37,90
Larry	38,90	Worms United	29,90

PC-SPIEL: N 64:

Resident Evil 2 * 135,90
Fifa 98 WM Qual. 79,90 Diddy Kong Racing 85,90
BOBI CHIP 18,90 Fifa 98 129,90

Mo.-Do. 8:00 - 18:00 Fr. -17:15, Sa. 9:00 - 13:00 Uhr *SPÄTSCHICHT:* Mittwochs bis 20:00 Uhr

Irrtumer vorbehalten. Annahmeverweigerungen DM 20,-. Retouren müssen freigemacht werden! Kein Ladengeschäft. * Bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

Stammkunden (noch der 3. Bestellung) werden gegen Rechnung beliefert. Versand erfolgt im Sicherheitskarton, auch bei Zwei Case.

Service seit 1989

Preisänderung gehen wir sofort weiter, bei Preiserhöhung werden Sie informiert. Vorbestellungen ändern, bei uns kein Problem.

Okay Soft
Am Graben 2 92557 Weiding

eMail: Okaysoft@T-Online.de
HTTP://WWW.OKAYSOFT.DE

... und komplett im www.
http://www.Okaysoft.de

CD Rom Spiele:

Journeymen Project 3	DV	71,90	Pacific Admiral	DV	34,90
JU Joint Strike Fighter	DV	79,90	PC Games Cheat 2		37,90
Judgement Force *		76,90	Perry Rhodes-Operat.	DV	31,90
Juggernaut	DV	79,90	Pilot Simulation		63,90
Kick'n Kill *	DV	23,90	Phantasmagoria 2	DV	65,90
KKND Xtreme	DV	59,90	Planet Ldn: Grab des...	DV	72,90
Klingon Honor Guard *		o.A.	Proton	DV	57,90
Lands of Lore 2	DV	73,90	Plane Crazy *	DV	79,90
Larry 1-6	DA	49,90	POD Level: Back to Hell	DV	72,90
Leben im Universum	DV	65,90	Police Quest Series 2	DV	66,90
Leviathan	DV	49,90	Populous: 3rd Coming *	DV	75,90
Liberation Day	DV	73,90	Pride		69,90
Links Kurs Kull. 4 *	DV	79,90	Powerboat Racing *	DV	81,90
Links LS 98	DV	79,90	Prey *		o.A.
Links LS Valderrama	DV	41,90	Priest Artist + Kai's Pow.Gem	DV	59,90
Löwenzahn (ab 6 Jahre)	DV	34,90	Pro Pinball - Time Shock	DA	67,90
Lords of Magic	DV	66,90	Quake: The Eye *	DV	79,90
Lucas Arts 10 Adv.	DV	52,90	Quest for Glory 5 *	DV	69,90
Lucky Luke *	DV	39,90	Rally Generation *	DV	72,90
Lulu Jinks	DV	79,90	Rebel Assault 2 + The Dig	DV	54,90
M1 Tank Platoon 2 *	DV	71,90	Rebellion *	DV	72,90
Magic: Dual o.t.Planes	DV	71,90	Red Baron 2 *	DV	65,90
Mallet *	DV	39,90	Red Line Racer *	DV	73,90
Mechwarrior 3	DA	73,90	Reivers *	DV	72,90
Manhattan *	DV	71,90	Requiem *	DA	73,90
Mastermind *		39,90	Resident Evil	DV	72,90
Mechs	DV	79,90	Return to Krondor *		65,90
MDK	DV	32,90	Risiko	DV	59,90
Mechwarrior 2 *	DV	o.A.	Rising Lands	DV	69,90
MIA *	DA	69,90	Riven (Myst 2)	DV	71,90
Micro Machines 2 *	DV	25,00	Secret of Vulcan Fury		o.A.
Micro Machines V3 *		o.A.	SEGA Touring Car Ch.	DV	59,90
Might + Magic 6 *	DV	71,90	Sensible Soccer 2000 *	DV	79,90
Monkey Island 3	DV	82,90	Seven Kingdoms	DV	74,90
Monopoly	DV	59,90	Shadow Master	DV	72,90
Monopoly Wld-Edition *	DV	72,90	Shadow of the Empire	DA	72,90
Monster Trucks	DA	74,90	Shanghai Dynasty	DV	44,90
Mortyr	DV	72,90	Sid Meier's Gettysburg	DV	69,90
Motor Mash *	DV	52,90	Sierra - Pro Pilot *	DV	75,90
Myst - Ins. Edition	DV	79,90	Silent Hunter		69,90
MUS	DV	89,90	Commander's Edition	DV	69,90
Myth Kreuzzug i. Eng.	DV	79,90	Sim City 2000 *	DV	45,90
NBA '98	DV	79,90	Sin *	DV	75,90
NBA Pangolins *	DV	72,90	Soccer Nation *	DV	44,90
Need for Speed 2 Spec.	DV	72,90	Sofies Welt	DV	69,90
NHL '98	DV	72,90	Soldiers at War	DV	66,90
NHL 98	DV	79,90	Star 30-Rinky's Island	DA	54,90
NHL Breakaway '98 *	DA	82,90	Space Quest Collection	DA	49,90
NHL Powerpl. Pack '98 *	DA	73,90	Speed Busters *	DV	72,90
Nice 2 *	DV	67,90	Star Trek Pinball	DA	48,90
Nightmare Creatures *	DV	71,90	Star Trek: First Academy	DV	71,90
Nuclear Strike	DV	65,90	- Limited Edition	DA	65,00
Outlaws	DV	72,50	Star Trek: Generations	DV	68,90
Pandemonium *	DV	79,90	Star Trek: Final Unity	DV	79,90
Panzer General 3D	DV	67,90	Star Wars: Rebellion	DV	73,90
Pax Imperia 2 - Garrison	DV	71,90	Star Wars Collection	DV	79,90

Journeymen Project 3 DV 71,90
JU Joint Strike Fighter DV 79,90
Judgement Force * 76,90
Juggernaut DV 79,90
Kick'n Kill * DV 23,90
KKND Xtreme DV 59,90
Klingon Honor Guard * o.A.
Lands of Lore 2 DV 73,90
Larry 1-6 DA 49,90
Leben im Universum DV 65,90
Leviathan DV 49,90
Liberation Day DV 73,90
Links Kurs Kull. 4 * DV 79,90
Links LS 98 DV 79,90
Links LS Valderrama DV 41,90
Löwenzahn (ab 6 Jahre) DV 34,90
Lords of Magic DV 66,90
Lucas Arts 10 Adv. DV 52,90
Lucky Luke * DV 39,90
Lulu Jinks DV 79,90
M1 Tank Platoon 2 * DV 71,90
Magic: Dual o.t.Planes DV 71,90
Mallet * DV 39,90
Mechwarrior 3 DA 73,90
Manhattan * DV 71,90
Mastermind * 39,90
MDK DV 79,90
MDK 2 DV 32,90
MIA * DA 69,90
Micro Machines 2 * DV 25,00
Micro Machines V3 * o.A.
Might + Magic 6 * DV 71,90
Monkey Island 3 DV 82,90
Monopoly DV 59,90
Monopoly Wld-Edition * DV 72,90
Monster Trucks DA 74,90
Mortyr DV 72,90
Motor Mash * DV 52,90
Myst - Ins. Edition DV 79,90
MUS DV 89,90
Myth Kreuzzug i. Eng. DV 79,90
NBA '98 DV 79,90
NBA Pangolins * DV 72,90
Need for Speed 2 Spec. DV 72,90
NHL '98 DV 72,90
NHL 98 DV 79,90
NHL Breakaway '98 * DA 82,90
NHL Powerpl. Pack '98 * DA 73,90
Nice 2 * DV 67,90
Nightmare Creatures * DV 71,90
Nuclear Strike DV 65,90
Outlaws DV 72,50
Pandemonium * DV 79,90
Panzer General 3D DV 67,90
Pax Imperia 2 - Garrison DV 71,90

Pacific Admiral DV 34,90
PC Games Cheat 2 37,90
Perry Rhodes-Operat. DV 31,90
Pilot Simulation 63,90
Phantasmagoria 2 DV 65,90
Planet Ldn: Grab des... DV 72,90
Proton DV 57,90
Plane Crazy * DV 79,90
POD Level: Back to Hell DV 72,90
Police Quest Series 2 DV 66,90
Populous: 3rd Coming * DV 75,90
Pride 69,90
Powerboat Racing * DV 81,90
Prey * o.A.
Priest Artist + Kai's Pow.Gem DV 59,90
Pro Pinball - Time Shock DA 67,90
Quake: The Eye * DV 79,90
Quest for Glory 5 * DV 69,90
Rally Generation * DV 72,90
Rebel Assault 2 + The Dig DV 54,90
Rebellion * DV 72,90
Red Baron 2 * DV 65,90
Red Line Racer * DV 73,90
Reivers * DV 72,90
Requiem * DA 73,90
Resident Evil DV 72,90
Return to Krondor * 65,90
Risiko DV 59,90
Rising Lands DV 69,90
Riven (Myst 2) DV 71,90
Secret of Vulcan Fury o.A.
SEGA Touring Car Ch. DV 59,90
Sensible Soccer 2000 * DV 79,90
Seven Kingdoms DV 74,90
Shadow Master DV 72,90
Shadow of the Empire DA 72,90
Shanghai Dynasty DV 44,90
Sid Meier's Gettysburg DV 69,90
Sierra - Pro Pilot * DV 75,90
Silent Hunter 69,90
Commander's Edition DV 69,90
Sim City 2000 * DV 45,90
Sin * DV 75,90
Soccer Nation * DV 44,90
Sofies Welt DV 69,90
Soldiers at War DV 66,90
Star 30-Rinky's Island DA 54,90
Space Quest Collection DA 49,90
Speed Busters * DV 72,90
Star Trek Pinball DA 48,90
Star Trek: First Academy DV 71,90
- Limited Edition DA 65,00
Star Trek: Generations DV 68,90
Star Trek: Final Unity DV 79,90
Star Wars: Rebellion DV 73,90
Star Wars Collection DV 79,90

Starship Titanic * DA 68,90
Steel Legions * 69,90
Steel Panthers 3 DA 44,90
Streetfighter: Movie * DA 67,90
Streets of Sim City * DV 79,90
Suikoh Grifin on Route 66 39,90
Swing DA 35,90
Syndrk - Warp Hunter * DV 37,90
Tennis Arena * DV 65,90
Terra Nova: Hospital
- Sim C. 2000 DV 73,90
Tex Fighter DV 34,90
Tiwiki TOOS * DV 39,90
TOCA Touc. Car Champ. DA 71,90
Tomb Raider DV 69,90
Tomb Raider 2 DV 78,90
Tonic Trouble * DV 73,90
Tonka Rescue! DA 46,90
Total Annihilation DV 74,90
Total Annihilation - Mission * o.A.
Triple Play 98 DV 65,90
Trivial Pursuit DV 35,90
Turok DV 79,90
Turok DV 85,90
Twisted Metal 2 * o.A.
Ubik DV 72,90
Ultima 9 * o.A.
Ultima Collection DV 73,90
Ultima Online 99,90
- Ultimate Race pro * DV 71,90
Unreal * DV 74,90
Uprising DV 71,90
Vangers * DA 73,90
Virtual Pool 2 DV 69,90
Virtual Springfield * DV 46,90
VIVA Football * 73,90
War Wind 2 DV 69,90
Warbreeds * DV 48,90
Warzone 2 - Zurück DA 29,90
Wet - The Sexy Empire DV 76,90
Wing Commander Prop. DV 75,90
Winter Olympics 19,90
Wizardry 8 * o.A.
Worldmanager 98 * 73,90
Worms 2 DV 71,90
X-Com Apocalypse DV 59,90
X-Com Bundle DA 65,90
X-Com Interceptor * o.A.
X-Fire * DV 73,90
X-Wing vs. Tie Fighter DV 79,90
Balance of Power DV 42,90
Xenocracy * DV 73,90
You don't Know Jack DV 60,90
X - Expansion Set DV 32,90
Zork: Der Großinquisitor DV 49,90

Vorbestellungen erwünscht! AUSGELIEFERT wird an Alle, die Ersteinkommen
FREIGELIEFERT GIBT'S TRADITIONELL NICHT MEHR !!!

Vorauskasse o. Stammkunden 6,50
Nachnahme (+ 3,- Zkgeb.) 9,90
ab DM 250,- Lieferwert (Inland) 0,00
Auslandslieferungen ab 14,00

MLC - Hard & Software
02841-94260

Fax: 02841-942623 oder 942615

Im Ring 29, 47445 Moers
Mo. - Fr.: 10.00 - 13.00 + 14.00 - 19.00
Sa.: 10.00 - 13.30 Uhr (Tel:02841-24949)
Händleranfragen erwünscht!
Faxabruf: Angebote ab 20.00 Uhr unter 02841-179808
Internet: www.mlc-moers.de

PENTIUM II-300 300 MHZ
- Intel Pentium II 300MHz
- ATX Midi Tower
- ATX P2 Mainboard
- 64MB DIMM-RAM
- 3.2GB FAST ATA Harddisk
- 24x CDROM
- AGP 3D Karte mit 4MB
- 1.44MB Floppy
- Win95 Tastatur,
- PC Maus

Preis ohne Monitor

Finanzierung: 24 x 115.-DM **2449.-**

PENTIUM II-233 233 MHZ
- Intel Pentium II 233MHz
- ATX Midi Tower
- ATX P2 Mainboard
- 32MB DIMM-RAM
- 3.2GB FAST ATA Harddisk
- 24x CDROM
- AGP 3D Karte mit 4MB
- 1.44MB Floppy
- Win95 Tastatur,
- PC Maus

Preis ohne Monitor

Finanzierung: 24 x 82.-DM **1739.-**

DAS COMPUTER ABC
LIEST BEI JEDEM PROBLEM KOMPLETTSTEM BEI (GRATIS)

System Handbuch mit über 300 Seiten unterteilt in 10 Kapitel wie Installation des PC, Grundlagen eines PC, PC-Komponenten, Konfiguration des PC, Aufrüstung des PC, Fehlersuche, Multi-Media, Modem und ISDN, Internet und Netzwerke. Außerdem umfangreiches Lexikon.

MMX FÜR NIX PR-200MMX
- CPU 200 MMX
- Midi Tower
- Mainboard mit 512KB
- 32MB EDO RAM -60ns
- 2.1GB HD
- 24x CDROM
- ATI Videocharger 3D/4MB
- 1.44MB Floppy
- Win95 Tastatur
- High Resolution Maus

Preis ohne Monitor

Finanzierung: 24 x 49.-DM **1039.-**

MMX FÜR NIX PR-233MMX
- CPU 233 MMX
- Midi Tower
- Mainboard 512KB
- 32MB EDO RAM -60ns
- 2.1GB HD
- 24x CDROM
- ATI Videocharger 3D/4MB
- 1.44MB Floppy
- Win95 Tastatur
- High Resolution Maus

Preis ohne Monitor

Finanzierung: 24 x 52.-DM **1119.-**

PC-Anwendersoft

Fuji Office 1.0	49,00
Fuji Publisher 1.0	19,95
Fuji Designer 1.0	19,95
Fuji Sternzeit	49,80
Fuji Astrologie	19,80
Fuji Brenness. der Rechtschr.	19,80
Fuji Printhouse Etiketten	19,80
Fuji Printhouse Grußkarten	19,80
Fuji Printhouse Visitenkarten	19,80
Fuji Cartoons Vol. 1+2 je	19,80
Fuji Surf + Spar	29,90
Fuji Steuer Manager 98	29,80
RTL2 Büro zu Hause	69,00
RTL2 High Level Text	29,00
RTL2 Profi Druckerei	39,00
RTL2 30.000 Cliparts	59,00
RTL2 Soundstudio 2	69,00
RTL2 Erlebnis Entspannung	69,00
RTL2 Deutscher Hotelführer	39,00
Gesamtliste im Internet	

Monitore

14" Belinea 104010	299,-
15" Belinea 105035	359,-
15" Iiyama MF-8515G	649,-
15" Belinea 105596	749,-
17" Iiyama Vision MF 8617I	1149,-
19" Belinea 106090	1399,-
21" Belinea 108095	2149,-

Speichermodule

16MB PS/2 Simm -60ns	49,-
32MB PS/2 Simm -60ns	99,-
8MB Dimm-Modul	114,-
64MB Dimm-Modul	279,-
128MB Dimm-Modul	569,-

Scanner

Mustek Scan-Express 6000P	169,-
Mustek Scan-Express 12000P	279,-

Modem/ISDN

33,6 Modem extern	129,-
ISDN Fritz Karte	165,-

Grafikkarten

S3 Virge 2MB PCI	69,-
Videocharger 3D/4MB Wind	129,-
Mystique 220 4MB	179,-
ATI Xpression Rush, 8MB	249,-
ATI Rage Fury Engine, AGP	369,-
Miro Hightscore 3D, 3DFX,4MB	359,-

Soundkarten

16 Bit 3D Soundkarte PnP	25,-
Soundwave 32 + W.Table	79,-
Soundkarte 16 Bit	99,-
Soundblaster AWE64 Value	189,-
Soundblaster AWE64 Gold	399,-

Aktivboxen

240 Watt Trust 3D	69,-
Soundforge 480W	89,-
Yamaha 180Watt Subwoofer	189,-

CD-ROM / CD-WRITER

24x Atapi CDROM	129,-
Mitsumi 28fx, E-IDE-Writer	669,-
Yamaha 200T 2/6x CD Writer	649,-
TEAC CD-R55S, 4/12x SCSI	849,-

Performer Internet Power
200MMX,2.1GB,24x CDR, 32MB RAM, ATI Videocharger 3D4MB, Wind Sound, 480W 3D Aktivboxen, kabelmes Modem 33600, AOL Internet CD
Barpreis 1299,- **24 x 61,-** Finanzierungskosten 12,9%

Pentium MMX Upgrade
Soyo Motherboard mit MMX-Unterstützung und VX Chip Satz, incl. **200MMX Prozessor** damit auch Ihr PC die volle MMX Performance nutzt!
Barpreis 329,- **12 x 29,-** Finanzierungskosten 12,9%

Pentium MMX Upgrade
Soyo Motherboard mit MMX-Unterstützung und VX Chip Satz, incl. **233MHz Prozessor** damit auch Ihr PC die volle MMX Performance nutzt!
Barpreis 409,- **12 x 36,-** Finanzierungskosten 12,9%

Pentium II Upgrade
Gigabyte ATX-Motherboard mit TX-Chip Satz, ATX- Gehäuse, incl. **233MHz Pentium2 Prozessor** für super schnelle Rechen Performance
Barpreis 939,- **24 x 44,-** Finanzierungskosten 12,9%

CD Wizzard pro
.... jetzt auch für PSX-Copy
CD Writer Software
CD Audio, CD Label
built unter Win95 + NT
Kopierschutz
119,-

Multinorm Chip
incl. farbiger Einbauanleitung
39,95
Für Playstation

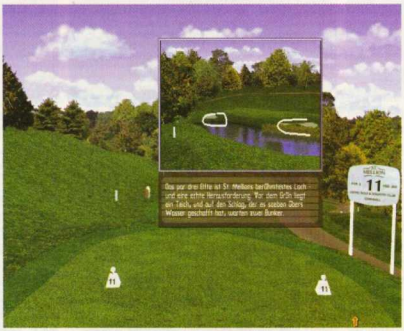
AMIGA-FOREVER 2.0
AMIGA-Emulator für Ihren PC ab 133MHz
Inclusive Regist. WB-Classic, Prozessor, Treiber bis 256 Farben. Kick 1.0-3.0 Auf CDROM **99,-**

Finanzierungen über unsere Partnerbank auf. Jahreszins von 12,9%. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Lieferung erfolgt laut unseren AGB's.

The Golf Pro • Sportspiel

SCHWING DAS DING

„Mit diesem Golfsimulator werden Sie Ihr Spiel enorm verbessern!" Toll, Gary Player, müßte ich mir eine PC-Sim zulegen, wenn mich die horrenden Aufnahmegebühren deutscher Clubs nicht abschrecken würden? Naja, tatsächlich reicht The Golf Pro aber bis auf wenige Inches an das reale Spielerlebnis heran.



Vor dem Abschlag erläutert Ihnen Gary Player die Tücken jeder einzelnen Spielbahn, was das Bespielen durchaus erleichtert.

Das Hauptmenü wurde wie alle Screens eher schlicht gehalten.

Zwei Kurse sind nicht üppig, dafür gibt's viele Hintergrundinfos.

Wer schon einmal einen der Schläger, die die Golfwelt bedeuten, schwingen durfte, wird bestätigen, daß diese hochkomplexe Angelegenheit von der Golf Pro-Steuerung naturgetreu eingefangen wird. Oh Gott, schon wieder einer dieser ominösen Maus-Swings? Ja, aber wer so denkt, kann ohne weiteres beruhigt werden, denn dieser hier funktioniert in der Tat. Dank eines ausgezeichneten Tutorials, für das Empire die Pro-Ikone Gary Player verpflichtet hat, werden Sie Schritt für Schritt in die hohe Schule des Bälleprügelns eingewiesen. Fortgeschrittene können später mit ihrem kleinen Nager sogar Kunstschläge wie Draws, Fades und Hooks auf die Mausmatte zaubern, ohne sich dabei den Arm zu verrenken. Ob Sie Golf Pro-tauglich sind, sollten Sie dennoch anhand der Demo (Cover-CD PCA 4/98) antesten, denn eine Alternative zum Empire-Schwung gibt's leider nicht.

Das Loch im Spiel...

Auch grafisch haben die Engländer ihre Hausaufgaben mit Bravour bewältigt. Die zwei, inzwischen altbekannten Kurse von St. Mellion (England) und Hilton Head Island (USA) werden auch ohne 3D-Hardware-Unterstützung ziemlich fotorealistisch auf den Bildschirm gepinselt. Die Kameraperspektive ist dabei zunächst voreingestellt, kann aber zumindest bei den Grüns gewechselt werden, was das Putten sehr erleichtert. Schwierigkeiten ergaben sich beim Multiplayer-Spiel: Einen Spielpartner bekommen Sie nur, wenn Sie einen der vorab aufgezeichneten Computergegner gegen sich antreten lassen, Platzwahl und Modus sind dann natürlich vorgegeben. Ein Netzwerk-Update ist für Juni geplant, außerdem sollen pro Jahr zwei weitere Kurse das Golf Pro-Angebot erweitern. Insgesamt ist das Empire-Golf auf jeden Fall eine Testrunde wert.

Christian Bigge

Auf den ersten Blick schlicht, auf den zweiten sehr vielfältig: Die Schlagsteuerung via Maus-Schwung funktioniert hervorragend.

KOMMENTAR

» Nach den bislang eher kümmerlichen Versuchen der Programmierteams, eine funktionierende Schwung-Variante als innovative Steuerung zu verkaufen, gelingt The Golf Pro das Kunststück tatsächlich. Ebenfalls vorzeigenswert: das ausführliche Tutorial und die ansehnliche Grafik. Dafür wurde bei den Spielmodi arg gespart, Multiplayer-Duelle und Turniere sind (noch) nicht möglich. Ärgerlich, dennoch eine ernsthafte Links-Alternative. «

Mindestens:	P100, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95		
Empfohlen:	P200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	4 Sp. an einem PC/LAN-Update geplant		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	2,5 GB/310 MB-1,7 GB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Empire	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	80%	Sound: 71%	Genres: Sportspiel

78% Einzelspiel

79% Multiplayer

» Eine Alternative zu Links LS, aber mit weniger Optionen «

Versand GmbH

Versand
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Bestelltelefon
08142/59640

Bestellfax
08142/54654

Bestellannahme:
Mo. - Do. 9⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr
Freitag 9⁰⁰ - 17⁰⁰Uhr
Samstag 9⁰⁰ - 13⁰⁰ Uhr

E-Mail:
wial@compuserve.com

Internet:
www.wial.de

WIAL SHOP AUGSBURG
Karolinenstr./Ecke Karlstr.
Mo. - Fr. 9⁰⁰ - 13⁰⁰ + 13⁳⁰ - 18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰ - 13⁰⁰

WIAL / Mr Games DARMSTADT
Adelungstr. 22
Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 16⁰⁰

WIAL / Mr Games NEU ISENBURG
Frankfurter Str. 147
Mo. - Fr. 15⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 14⁰⁰

NEUERÖFFNUNG AM 02.04.98 !!!
WIAL SHOP GERA
Kurt-Keicher-Str. 1, 07546 Gera
Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 13⁰⁰ + 13⁳⁰ - 18⁳⁰, Sa. 9⁰⁰ - 13⁰⁰

NEUERÖFFNUNG AM 02.04.98 !!!
WIAL SHOP INGOLSTADT
Ballhausgasse 2 - direkt am Schloß
Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 14⁰⁰

CD-ROM GAMES

184 SPIELELÖSUNGEN & 7000 CHEATS	DA	49,90
ABENTEUER AUF DER LEGO INSEL	KD	49,90
ACTUA SOCCER 2	**KD**	**69,90**
AGE OF EMPIRES	KD	79,90
AGE OF EMPIRES CLUEBOOK	KD	19,90
AGE OF EMPIRES: NEUE EPOCHEN	**KD**	**29,90**
AH-64D LONGBOW 2 / WIN 95	KD	79,90
AIR WARRIOR 3 (3DFX) (04/98)	**KD**	**75,90**
ALAIN PROST GRAND PRIX 98 (3DFX) (04/98)	**KD**	**79,90**
ANSTOSS 3	KD	69,90
ANSTOSS 2 VERLÄNGERUNG	**KD**	**29,90**
APOLLO 18: THE MOON MISSION (04/98)	**DA**	**79,90**
ARMORED FIST 2.0	KD	69,90
ASTERIX & OBELIX: SCHWARZES GOLD	KD	39,90
BABYLON 5: INT. REFERENCE GUIDE	**E**	**59,90**
BALLS OF STEEL	DA	75,90
BAPHOMETS FLUCH 2	KD	79,90
BATTLESPIRE (05/98)	**KD**	**79,90**
BEAST WARS (04/98)	DA	79,90
BLACK DHALIA (04/98)	**KD**	**69,90**
BLADE RUNNER	**KD**	**85,90**
BLEIFUSS FUN	KD	59,90
BLEIFUSS 2 ITALY	KD	49,90
BUNDESLIGA MANAGER CHAMPIONS PACK	**KD**	**59,90**
BUST A MOVE 2: ARCADE GAME	KD	59,90
CARMAGEDDON SPLAT PACK	KD	29,90
CART PRECISION RACING	**DA**	**69,90**
CIVIL WAR GENERAL 2	**E**	**89,90**
CIVIL WAR GENERAL 2 DE	**E**	**69,90**
CIVILIZATION2 SCENARIOS	KD	14,90
COMANCHE 3.0 (NovaLogic)	KD	79,90
COMMAND & CONQUER & CIVILIZATION II	KD	69,90
C&C 2 GDI COMMANDO (05/98)		
INCL. ALARMSTUFE ROT + MISSION 1+2	**KD**	**99,90**
C&C 2 MISSION: GEGENANGRIFF	KD	29,90
C&C 2 MISSION: VERGELTUNGSSCHLAG	KD	29,90
CROC	DA	79,90
D-BAT 2.0 (14 CDs)	**KD**	**39,90**
DAGGERFALL - BATTLESPIRE	**E**	**109,90**
DAGGERFALL - DE SCHRIFTEN DER WEISEN	DA	69,90
DARK REIGN MISSION PACK	**KD**	**34,90**
DAS GRAB DES PHARAO	**KD**	**69,90**
DAYS OF OBLIVION	**KD**	**65,90**
DEADLOCK 2: DEEPINE WARS (04/98)	KD	79,90
DER INDUSTRIEGIGANT	KD	75,90
DER INDUSTRIEGIGANT EXPANSIONS SET	KD	29,90
DESCENT COMPILATION (1&2)	DA	49,90
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN (04/98)	**DA**	**79,90**
DESCENT: FREESPACE - GREAT WAR (05/98)	**E**	**89,90**
DIABLO EXPANSION: HELLFIRE	KD	39,90
DIABLO INCL. HELLFIRE	DA	75,90
DIE BY THE SWORD (04/98)	**KD**	**79,90**
DOMINION STORM (04/98)	E	89,90
DUNE 2000 (05/98)	**KD**	**75,90**
DUNGEON KEEPER GOLD	**KD**	**79,90**
DUNGEON KEEPER: Deeper Dungeons	KD	35,90
DUNKLE MANÖVER	KD	69,90
EASTERN FRONT (EMPIRE)	**KD**	**79,90**
EARTH 2140 GOLD PACK (INCL. MISSION 1+2)	**KD**	**39,90**
EARTH 2140 MISSION CD 2	**KD**	**24,90**
F-15 (JANES COMBAT SIMULATIONS)	**KD**	**79,90**
F-18 KOREA (3DFX)	**KD**	**79,90**
F1 RACING SIMULATION	KD	69,90
FALCON 4.0 (04/98)	**KD**	**79,90**
FALLOUT	KD	79,90
FIFA SOCCER 98 / WIN 95	KD	79,90
FIGHTING FORCE	KD	79,90
FLESH FEAST (04/98)	**E**	**89,90**
FLIGHT SIMULATOR 98 (MICROSOFT)	KD	99,90
FLIGHT UNLIMITED 2	**KD**	**79,90**
FLO Y DJ	KD	69,90
FLYING NIGHTMARES 2 (04/98)	E	89,90
FORSAKEN (04/98)	**DA**	**79,90**
FRANKREICH 98 - FUSBALL-WM (05/98)	**KD**	**85,90**
GAME, SET & MATCH (BLUE BYTE) 05/98	**KD**	**69,90**
GRAND THEFT AUTO	**KD**	**59,90**
GRID 1 (3DFX)	**KD**	**79,90**
GRID 2 (3DFX)	**KD**	**79,90**
HALF-LIFE (04/98)	**E**	**89,90**
HEXEN 2 - HEXMAKER LEVEL CD	**DA**	**34,90**
HEROES OF M&M 2 FULL FANTASY PACK 1&2	KD	69,90
HUGO 4	**KD**	**59,90**
IF/A-18 E CARRIER STRIKE FIGHTER	**DA**	**75,90**
INCOMING (3D ACCELERATION)	**DA**	**69,90**
INCUBATION	**KD**	**69,90**
INCUBATION MISSION CD	**KD**	**29,90**
I-PANZER '44	**DA**	**75,90**
I-WAR	**KD**	**69,90**
JAZZ JACKRABBIT 2 (INCL. TEIL 1)	**DA**	**64,90**
JEDI KNIGHT	**DA**	**79,90**
JEDI KNIGHT MISSION CD	**DA**	**39,90**
JOURNEYMAN PROJECT 3: LEGACY OF TIME	**DA**	**69,90**
KKND 2 (04/98)	**KD**	**69,90**
LANDER OF LORE	KD	69,90
LAST BRONX	**DA**	**69,90**
LIBERATION DAY	**KD**	**79,90**
LINKS LS 98	DA	79,90
LITTLE BIG ADVENTURE 2	KD	79,90
LORDS OF MAGIC	**KD**	**59,90**
LUCAS ARTS 10 ADVENTURES	KD	79,90
incl. Indy 3+4, Maniac Mansion1+2, Monkey Island 1+2, Zak Mac! Kracken, Loom, Desktop Adventures, Sam & Max		
LULA INSIDE	KD	29,90
M.A.X. 2 (04/98)	**KD**	**79,90**
MAGIC - DUELS OF THE PLAINSWALKERS	**KD**	**75,90**

CD-ROM GAMES

MARS TAXI	KD	29,90
MASTERMIND (04/98)	**KD**	**39,90**
MECHWARRIOR 3 (04/98)	**KD**	**75,90**
METALGEAR	KD	79,90
MICRO MACHINES V3 (04/98)	**DA**	**79,90**
MIGHT & MAGIC 6 (05/98)	**KD**	**69,90**
MONKEY ISLAND 3	**KD**	**79,90**
MONOPOLY STAR WARS™ EDITION	KD	69,90
MONOPOLY WM-EDITION	**KD**	**75,90**
MONTY PYTHON: MEANING OF LIFE (04/98)	E	69,90
MYST LIMITED EDITION incl. RIVEN-DEMO	KD	59,90
MYTH - KRIEGZUG INS UNGEWISSE	KD	79,90
NBA 98 / WIN 95	KD	79,90
NBA ACTION 98	**DA**	**59,90**
NEED FOR SPEED 2 SPECIAL EDITION / WIN 95	KD	79,90
NHL BREAKAWAY™ 98 (04/98)	KD	69,90
NHL HOCKEY 98 / WIN 95	KD	79,90
N.I.C.E. 2 (05/98)	**KD**	**69,90**
NIGHTMARE CREATURES	**E**	**99,90**

TOP GAMES April

Anno 1602
Kompl. Dt. 79,90 DM

Formel 1 '97
Kompl. Dt. 69,90 DM

Deathtrap Dungeon
Kompl. Dt. 79,90 DM

Rebellion
Engl. 79,90 DM

M1 Tank Platoon 2
Kompl. Dt. 79,90 DM

Starcraft
Dt. Anl. 89,90 DM

Red Baron 2
Kompl. Dt. 65,90 DM

Battlezone
Kompl. Dt. 79,90 DM

ODDWORLD: ABE'S ODYSSEE	KD	79,90
OVERBOARD	KD	69,90
PANDEMONIUM 2	**KD**	**75,90**
PANZER COMMANDER (05/98)	**KD**	**69,90**
PANZER GENERAL 3D INCL. HINT-MAGAZIN	KD	79,90
PAX IMPERIA II: DIE STERNENKONE	KD	79,90
PERRY RHODAN: BRUCKE I. D. UNENDL.	**KD**	**59,90**
PERRY RHODAN: OPERATION EASTSIDE	**DA**	**75,90**
PIRATEN	KD	65,90
POD: BACK TO HELL MISSIONS	KD	24,90
POLICE QUEST S.W.A.T. 2 (03/98)	**DA**	**79,90**
POPULOUS -THE 3RD COMING- (04/98)	**KD**	**79,90**
POWERBOAT RACING (04/98)	**DA**	**69,90**
QUEST FOR GLORY 5: DRAGONFIRE (05/98)	**E**	**89,90**
RAYMAN'S WORLD	KD	49,90
RED GUARD (ELDER SCROLLS) (05/98)	**DA**	**79,90**
RIVEN - THE SEQUEL TO MYST	KD	69,90
ROLE PLAYING GAME COMP. (12 SPIELE)	**DA**	**59,90**
RTL 2 MEGA GAMES SCIENCE-FICTION: Wing Comm. 4, Privateer 2, Crusader: No Regret	KD	69,90
RTL 2 MEGA GAMES SIMULATIONS: ATF GOLD, EF 2000, FORMULA 1, GRAND PRIX 2	KD	69,90
SEGA TOURING CAR	KD	59,90
SHADOW MASTER (04/98)	KD	65,90
SHADOWS OF THE EMPIRE	DA	69,90
SHANGHAI: DYNASTY	**KD**	**49,90**
SIEDLER 2 GOLD EDITION	KD	69,90
SIEDLER 2: 50 NEUE WELTEN	KD	14,90
SIERRA PRO PILOT	KD	79,90
SIM CITY 3000 (05/98)	KD	99,90
SIM (05/98)	**DA**	**79,90**
SOLDIERS AT WAR (05/98)	**DA**	**69,90**
SPEARHEAD	KD	79,90
STARSHIP TITANIC	**DA**	**69,90**
STAR TREK: FIRST CONTACT(04/98)	KD	79,90
STAR TREK PINBALL	DA	49,90
TEST DRIVE 4 / WIN 95	KD	79,90
TENNIS MANAGER	**DA**	**39,90**

CD-ROM GAMES

TEX MURPHY: OVERSEER	**E**	**99,90**
T.F.X. 3 / F-22 / WIN 95	KD	79,90
THEME HOSPITAL & SIM CITY 2000 COLL.	KD	79,90
TITANIC	KD	39,90
TOCA (TOURING CAR CHAMPIONSHIP)	KD	79,90
TOMB RAIDER 2	KD	69,90
TOMB RAIDER 2 LÖSUNGSBUCH	KD	19,90
TOTAL ANNIHILATION	KD	79,90
TOTAL HEAVEN incl. Civilization 2, Die Siedler 2 und Sim City 2000	**KD**	**69,90**
TRIPLE PLAY 99 / WIN 95	**E**	**79,90**
TUROK ENGL. VERSION	E	79,90
TUROK II	E	89,90
ULTIMA ONLINE	**E**	**69,90**
ULTIMA COLLECTION	**E**	**79,90**
ULTIMATE RACE PRO	KD	59,90
UNREAL (04/98)	E	89,90
UPRISING	**KD**	**69,90**
VALUE PACK 1 (WC4, HATTRICK, KKND)	KD	54,90
VIRTUAL POOL 2	DA	69,90
VR 3000	**KD**	**79,90**
WARBREEDS	DA	59,90
WARHAMMER: DARK OMEN	**KD**	**79,90**
WARLORDS 3: REIGN OF HEROES	KD	69,90
WERNER MÄNNTSCHER 98	KD	44,90
WET - THE SEXY EMPIRE	DA	69,90
WING COMMANDER PROPHECY	**KD**	**79,90**
WIZARDRY GOLD / WIN 95	KD	69,90
WORMS 2	KD	75,90
X-COM: APOCALYPSE & TERROR F. T. DEEP	KD	59,90
X-FILES: UNRESTRICTED ACCESS (04/98)	DA	49,90
X-FIRE (SIR TECH) (04/98)	**E**	**89,90**
X-WING VS. TIE FIGHTER	KD	85,90
X-WING VS. TIE FIGHTER MISSION: BALANCE	**E**	**29,90**
YOU DON'T KNOW JACK	**KD**	**59,90**
Z - EXPANSION CD	**KD**	**24,90**

CD-ROM PREISHITS

AFTERLIFE (updatefähig)	DA	19,90
AH-64 LONGBOW CLASSIC	KD	29,90
AIR WARRIOR II	KD	39,90
ALIEN ODYSSEY	**KD**	**39,90**
ALADDIN -DISNEY-	KD	59,90
ALIEN TRILOGY	KD	19,90
A.T.F. CLASSIC	KD	29,90
BATTLE BG 3	KD	29,90
BIING! SPECIAL EDITION	KD	35,90
BLEIFUSS 1	KD	24,90
BUCCANEER	**KD**	**39,90**
CIVIL WAR: ROBERT E. LEE	KD	34,90
COLONIZATION	KD	29,90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2	KD	29,90
CONSTRUCTOR	**KD**	**34,90**
CREATURES	KD	35,90
DAS DSCHUNGELBUCH -DISNEY-	KD	39,90
DARK REIGN	**KD**	**29,90**
DER KÖNIG DER LÖWEN -DISNEY-	KD	39,90
DESCENT 2	KD	9,90
DESTRUCTION DERBY 2	KD	29,90
DIABLO	**DA**	**49,90**
DIE ENTSCHEIDUNG	KD	19,90
DIE FUGGER 2	KD	29,90
DOOMSDAY 2	KD	19,90
DOPPELPASS (ANSTOSS + WORLD CUP ED.)	KD	29,90
DRAGONS LAIR	KD	19,90
ECSTATICA	DA	29,90
ELIABETH	**KD**	**34,90**
ENEMY NATIONS	**DA**	**19,90**
EXTREME ASSAULT	**KD**	**29,90**
F1 MANAGER 96	KD	24,90
F-16 FIGHTING FALCON	KD	29,90
FALLEN HAVEN	KD	29,90
FANTASY GENERAL	KD	29,90
FIFA 95	DA	9,90
FIFA SOCCER MANAGER	KD	**39,90**
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	KD	29,90
FRITZ 4 (CHESSBASE)	KD	45,90
GAME BANDIT	KD	69,90
HEAVY GEAR	**KD**	**44,90**
HEXAGON KARTELL	**KD**	**34,90**
HEXEN 2	**DA**	**29,90**
HIND - LEIHER ROT ALS TOT-	KD	19,90
HOLIDAY ISLANDS	**KD**	**29,90**
HUGO 3	KD	19,90
HUGO 4	**KD**	**29,90**
HYPERSTORM	DA	34,90
M1A2 ABRAMS PANZER	KD	29,90
IMPERIALISMUS	**KD**	**39,90**
INDIANA JONES 3&4	KD	29,90
INTERSTATE 76	**KD**	**34,90**
JACK ORLANDO	KD	9,90
KARAKAN	**KD**	**29,90**
KING'S QUEST COLLECTION	KD	29,90
LOST VIKINGS 2	**KD**	**24,90**
MAD TV 1&2	KD	29,90
MAC	KD	29,90
MAGIC CARPET 2	KD	29,90
MAHJONGG PROFESSIONAL	**KD**	**14,90**
MASTER OF ORION 2	KD	29,90
MDK	KD	29,90
MECHWARRIOR 2	KD	29,90

CD-ROM PREISHITS

MEN IN BLACK	**KD**	**14,90**
MIGHT & MAGIC 5	KD	34,90
MONKEY ISLAND 1&2	**KD**	**29,90**
MONTY PYTHON'S ZEITVERSCHWENDUNG	KD	29,90
OSTFRONT -SSI-	KD	19,90
PACMAN PROFESSIONAL	KD	14,90
PANZER GENERAL 2	DA	29,90
PAZIFIK ADMIRAL	**KD**	**39,90**
PC GAMES CHEAT 2	DA	24,90
PIRATES GOLD (Power Plus)	KD	29,90
PLANER 1&2 INCL. MISSIONS	KD	24,90
P.O.D.	KD	34,90
POLICE QUEST S.W.A.T.	KD	29,90
PRIVATEER 2 - DARKENING	KD	29,90
RAGNAROK (CD)	DA	9,90
REBEL ASSAULT 2	KD	29,90
ROAD RASH CLASSIC	KD	29,90
SAGA OF ACES & MAUSMATTE	E	9,90
SCHATTEN DER HEXE	**KD**	**9,90**
SCHEICHFAHRT	KD	34,90
SEAN DUNNE'S WORLD CUP SOCCER	**KD**	**34,90**
SHANGHAI 2 GREATEST MOMENTS	KD	29,90
SHERLOCK HOLMES 2 -Rose Tattoo- CLASSIC	KD	29,90
SIEDLER	**KD**	**24,90**
SIM ANT CLASSIC	KD	19,90
SIM CITY CLASSIC	**KD**	**9,90**
SIM CITY 2000	**KD**	**9,90**
SIM ISLE CLASSIC	KD	19,90
SIMON THE SORCERER 1&2	**KD**	**29,90**
SPEED RAGE	DA	19,90
SPEEDFIRER	DA	19,90
STAR FIGHTER 3000	DA	19,90
STAR GENERAL (WIN 95)	KD	19,90
STAR FLEET ACADEMY	**KD**	**49,90**
STAR TREK FINAL UNITY	KD	29,90
STAR TREK: GENERATIONS	**KD**	**29,90**
STAR WARS COLLECTION: REBEL ASSAULT, X-WING UND STAR WARS SCREENSAVER	KD	24,90
STEEL PANTHERS 2	KD	29,90
SUB CULTURE	**KD**	**34,90**
SUPER EF 2000 (SOFTPRICE)	KD	34,90
SYNDICATE WARS	KD	29,90
SYSTEM SHOCK CLASSIC	KD	9,90
TETRIS 3 CD PROFESSIONAL	**KD**	**14,90**
TIME COMMANDO	KD	29,90
TOM RAIDER DIRECTOR'S CUT	**KD**	**39,90**
TOON STRUCK	**KD**	**24,90**
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR	KD	29,90
TUROK	**KD**	**44,90**
U.F.O. ENEMY UNKNOWN (POWER PLUS)	KD	29,90
US NAVY FIGHTER 97 CLASSIC	**KD**	**29,90**
VERMEER	**KD**	**29,90**
VIRTUAL SNOOKER (BLACK MARKET)	DA	24,90
VOLLGAS	KD	29,90
WARCRAFT 2 (SOFTPRICE)	KD	35,90
WARHAMMER - SHADOW O. T. HORNED RAT	KD	29,90
WARWIND	KD	24,90
WARWIND 2 - DIE INVASION	**KD**	**49,90**
WATERLOO	KD	24,90
WING COMMANDER 4	**KD**	**39,90**
WORMS UNITED	KD	29,90
X-WING COLLECTORS EDITION	KD	24,90
WHITE EAGLE	KD	19,90
ZORK: DER GROßINQUISITOR	**KD**	**44,90**

PC Zubehör

ALFA QUAD PRO JOYSTICKUMSCHALTER	**DA**	**49,90**
ALFA TWIN PRO JOYSTICKUMSCHALTER	**DA**	**49,90**
CH PRODUCTS E-FIS FSFDT PRO	DA	169,90
CH PRODUCTS PRO PEDALS		169,90
CH PRODUCTS VIRTUAL GUN PRO		165,90
COMMAND & CONQUER TRACKBALL	**DA**	**79,90**
DIAMOND MONSTER 3D (3DFX-ON-BOARD)	KD	499,90
DIAMOND MONSTER II (3DFX 2)	**DA**	**499,90**
FANATEC "LE MANS" LENKRAD MIT PEDALEN	DA	179,90
GRAVIS GAMEPAD JOYSTICK		29,90
GRAVIS GAMEPAD PRO (10 KNÖPFE)		49,90
GRAVIS GAMEPAD PRO (RUMBLE FUNKTION)		**69,90**
LARA CROFT FIGUR AUS TOMB RAIDER 1&2		**49,90**
MICROSOFT SIDEWINDER GAMEPAD	**DA**	**369,90**
MAXI GAMER 3DFX 2 (04/98)		
MIT 3DFX VOODOO2 CHIPSATZ + 1 FREIGNG SIMULATION		**DA 499,90**
SIDEWINDER FREEDOM MOUSE	**DA**	**299,90**
MS SIDEWINDER GAMEPAD	**DA**	**69,90**
MS SIDEWINDER PRECISION PRO STICK	**DA**	**139,90**
ORCHID RIGHTEOUS 3D GRAFIKKARTE	DA	299,90
ORCHID PC DASH	DA	119,90
SAITEK PC DASH INCL. CONSTRUCTOR	**KD**	**139,90**
THRUSTMASTER FORMULA T3 LENKRAD		**249,90**
THRUSTMASTER RUDDER PEDALS II	**E**	**159,90**
VOODOO 2 (MICRONICS/ORCHID) (04/98)		
DIE NACHFOLGEKARTE ZUR ORCHID RIGHTEOUS BETET		
DEN NEUEN 3DFX VOODOO 2 CHIPSATZ FÜR NOCH BES-SERE BESCHLEUNIGUNG. BEGRENZTE MENGEN VERFÜG-BAR - GLEICH VORBESTELLEN!!!		**DA 469,90**
VERBAL COMMANDER GAME CONTROLLER	**E**	**189,90**
X-36 FLIGHTSTICK & THROTTLE (SAITEK)	**DA**	**239,90**

ABKÜRZUNGEN: KD = KOMPLETT DEUTSCHE VERSION, DA = ENGLISCHES SPIEL MIT DEUTSCHER ANLEITUNG, * = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: bei Nachnahme plus 9,90 DM, bei Vorkasse plus 4,90 DM, Ausland: Vorkasse + 20,00 DM. Versand d. Vorkassebestellungen in Inland per UPS. Vorkassebestellungen sind nur gegen Eurscheck möglich. Mindestbestellwert: 24.00 DM. Software ab 180 DM Lieferwert pro Sendung wird im Inland versandkostenfrei ausgeliefert.

PC Action 5/98

WENN IHR UNS EINE SCHRIFTLICHE BESTELLUNG ZUSCHICKT UND DIESEN COUPON BEILEGT, BERECHNEN WIR PRO SENDUNG NUR 4,90 DM VERSANDKOSTEN!!!
(ZUZÜGLICH TELEFONISCHER BESTELLUNG!!!)

H A N D L E R A F R A G E N E R W Ü N S C H

Actua Golf 2

Was lange währt, wird endlich gut! Vor Actua Soccer 2 repräsentiert die Schläger-Sim das beste Spiel aus Gremlins durchwachsener Sportserie. Etliche Spielmodi inklusive Turnier, acht Kurse und beide Schwungarten, also „Maus-Swing" und „Swing-O-Meter", sorgen für Prügelarbeit satt. Die Simulationstiefe ist nicht gewaltig, aber durchweg ausreichend. Dennoch dürfte Actua Golf eher die Einsteiger in den Nobelsport ansprechen. Die Polygongolfer watscheln nett animiert über die Grüns, deren Präsentation dank 3Dfx-Support ihresgleichen sucht. Erstmals wiegen sich sogar die Baumwipfel im Wind. Aber Vorsicht: Ohne 3Dfx-Karte wird's schleppend langsam! cb

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, 3Dfx				
Technik:	SVGA, Direct 3D, 3Dfx/Direct Sound/4 Sp. LAN, TCP/IP				
Sprache:	englisch	Grafik:	85%	75%	77%
Hersteller:	Gremlin/Funsoft	Sound:	55%		
Preis:	ca. DM 70,-	Genre:	Sportspiel	Einzelspiel	Multiplayer

Actua Icehockey

Jaja, Actua Icehockey erscheint tatsächlich später als NHL 98, technisch gesehen erscheint es sogar um Lichtjahre zu spät. Direct3D-Effekte und die Lizenz des Mega-Turniers in Nagano sind eben nicht alles, liebe Gremlins. Spielbarkeit ist Trumpf – und genau die gerät bei Actua Icehockey trotz zahlreicher Kameras, Trainings und Regeleinstellungen ins Schlittern. Die Steuerung arbeitet nicht exakt genug, die holprigen Animationen behindern den Spielfluß, und die Torhüter haben ihren Namen kaum verdient. Genaugenommen gibt es also überhaupt keinen triftigen Kaufgrund für Actua Icehockey. Verbannen Sie es zu Käptn Iglu in die Kühlbox! cb

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, Win95, Direct 3D				
Technik:	SVGA, Direct 3D/DirectSound/4 Sp. LAN				
Sprache:	deutsch/englisch	Grafik:	48%	55%	55%
Hersteller:	Gremlin/Funsoft	Sound:	42%		
Preis:	ca. DM 70,-	Genre:	Sportspiel	Einzelspiel	Multiplayer

Black Dahlia

Amerika in den Vierzigern: Als Geheimagent Jim Pearson versuchen Sie, den Verstrickungen eines mysteriösen Ritterordens mit den Nazis auf den Grund zu gehen und entdecken darüber hinaus auch noch Zusammenhänge mit den bestialischen Bluttaten des Torso-Killers. Der Thriller mit der spannenden Horror-Story wurde von Take 2 als aufwendiger interaktiver Film inszeniert, in dem u. a. auch Dennis Hopper ein Gastspiel gibt. Anspruchsvolle, gut in den Plot eingearbeitete Puzzles fordern von Ihnen viel Geduld, gute Augen und eine gehörige Portion Kombinationsgabe. Technisch kann Black Dahlia – abgesehen von kleineren Bugs – weitgehend überzeugen. ha

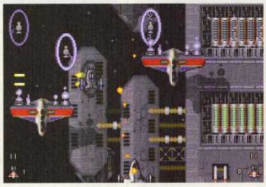
Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM				
Technik:	SVGA/SB				
Sprache:	deutsch	Grafik:	85%	65%	– %
Hersteller:	Take 2/Acclaim	Sound:	80%		
Preis:	ca. DM 80,-	Genre:	Adventure	Einzelspiel	Multiplayer

Fighting Force

Der eigentlich nette Prügler à la Double Dragon kämpft mit zwei Problemen. Einerseits schlägt er die Motivation k.o., weil nicht gespeichert werden kann. Nach dem Heldentod muß der Spieler immer wieder von vorne anfangen. Weniger ins Gewicht fällt, daß die Kämpfe etwas eintönig verlaufen. Motto: Immer feste druff – der enorm kurzsichtige Tester (-7,5 Dioptrien) traut sich zu, auch ohne Kontaktlinsen so weit zu kommen wie mit Sehhilfe. Schlagkräftige Argumente beim Durchwandern der hübschen Szenarien stellen Schußwaffen, Schlaginstrumente und Wurfgegenstände dar. An Charakteren stehen zwei Muckimänner und zwei Amazonen zur Wahl. hfr

Mindestens:	P 60, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95				
Technik:	VGA,SVGA, Direct 3D/SB				
Sprache:	deusch	Grafik:	77%	64%	65%
Hersteller:	Core Design/Eidos	Sound:	66%		
Preis:	ca. DM 90,-	Genre:	Beat´em Up	Einzelspiel	Multiplayer

Final Impact



„Final Impact vereint moderne 3D-Grafik auf beeindruckendste Weise mit dem klassischen Spielprinzip und garantiert grenzenlosen Spielspaß". Das verspricht die hübsche Packung. Die PCA-Redaktion wundert sich indes nur: Seit wann drucken Hersteller Witze auf die Rückseite ihrer Schachteln? Final Impact ist nichts anderes als ein vertikal scrollender 2D-Shooter mit VGA-Pixelgrafiken im historischen Stil (Forscher schätzen: Epoche der späten 80er Jahre). Einzig gute Idee: Power-Ups und bessere Raumschiffe gibt es nicht nur während des Spiels, sondern dürfen auch zwischen den Levels dazugekauft werden. hfr

Mindestens:	486 DX2/66, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, DOS				
Technik:	VGA/SB, CD-Audio				
Sprache:	deutsch/englisch	Grafik:	25%	21%	24%
Hersteller:	Brainbug	Sound:	40%		
Preis:	ca. DM 50,-	Genre:	Action	Einzelspiel	Multiplayer

Titanic

Kaum ist die oscarbeladene Hollywood-Titanic mit Glanz und Gloria in den Tiefen des Eismeeres versunken, wird in ihrem Dunstkreis so allerhand Treibgut an die Wasseroberfläche gewirbelt. Das Adventure Titanic – Das unglaubliche Geheimnis will um die Schiffskatastrophe von 1912 einen Mystery-Plot à la Terra X stricken und säuft schon nach kurzer Zeit in einem Meer von Langeweile ab. Man klickt sich zu den einschläfernden Blubbergeräuschen des Tauchers durch eine atmosphärische Myst-Diashow, knackt kleine Denkspielchen und bahnt sich den Weg durch öde Labyrinthe. Unser Tip: Nicht alles kaufen, wo Titanic draufsteht. ha

Mindestens:	486DX2/66, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95				
Technik:	SVGA/SB				
Sprache:	deutsch	Grafik:	55%	55%	49%
Hersteller:	Ari Games	Sound:	49%		
Preis:	ca. DM 30,-	Genre:	Adventure	Einzelspiel	Multiplayer

① 0180/522 5300
Mo-Fr 7-19 h
Sa 9-13 h
② 0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.de
④ email: Info@gameit.de
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥ Game It! - D-87488 Betzigau

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

Anno 1602	69,95
Age of Empire	79,95
Age of Empire + Data	99,95
Blade Runner	77,95
Dark Reign Softprice*	34,95
F1 Racing	69,95
Hexen 2 Softprice*	27,95
Jedi Knights	74,95
Perry Rhodan - Operation..	69,95
Red Baron 2	62,95

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
(Ist, am Lager vorrätige Spiele (ohne und die Meldung) sind normalerweise innerhalb von 2-7 Tagen (jedoch Ausnahmen, wenn Spiel noch nicht erschienen - dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung gesamte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Lieferzeitpunkt besteht.

- Die **Nichtannahme** bereits bestellen kostet mir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher abzusprechen
- **Nachnahmeversand**: DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preise Stand 12.3.98 *= noch nicht verfügbar am 12.3.
N = Neuem Programm P = Preisänderung

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch

Unsere **österreichischen** Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372

Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt. Kosten wie in D

Game It!

Titel des Monats April:

Starcraft 79,95
Special Edition
(solange Vorrat reicht)

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

PREISKNALLER

nur solange Vorrat reicht!

3D Lemmings	22,95
3 Skulls of the Toltecs	29,95
7th Guest & 11th Hour	24,95
1942 Pacific Air War	19,95
1944 Across the Rhine	24,95
Age of the Sword	24,95
AH 64 Longbow Classic	19,95
Airline	19,95
Albion Classic	19,95 P
Amnesia/Morbid Cup Ed.	22,95
ATF Classic	29,95
Battle for Ar 2	24,95
Battle Isle 3	19,95
Betrayal at Krondor	19,95
Bing	29,95
Blenius 1	19,95
Bundesliga Man. Hatt	29,95
Bundesliga Man. Pro	19,95
Capitalism Classic	24,95
Chasm	24,95
Chewy	29,95
Christoph Kolumbus	19,95
Civil War General	19,95 N
Conquest of New World	24,95
Creature Shock	19,95
Crusade	29,95
Cyberstorm	29,95
Darklight Classic	29,95 N

Kundenservice groß geschrieben:

1. Bestellen Sie per Serviceummer 0180/522 5300
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hullen)
3. Wir geben Preisanleihungen sofort weiter ☎
4. Vorbestellungen können Sie jederzeit wieder ändern

Dark Reign Mission Pack	19,95
Dark Reign Softprice*	34,95
Dark Sun Online	29,95
Dark Tide	29,95
Dark Vengeance	29,95
Dark Water	29,95
Darkstone	29,95
Dawn of War	69,95
Day of the Tentacle	19,95
Deadlock: Shrine Wars*	79,95
Death Trap Dungeon*	79,95
Demonworld	29,95
Der Industriegigant	29,95
Der Industrieg. Exp. Set	19,95
Descent I+2	19,95
Descent Freespace*	79,95
Diablo	49,95
Diablo: Hellfire	19,95
Diablo + Hellfire	74,95
Dieses Diabolische Tricks	19,95
Diablo Level Master	19,95
Die by the Sword*	79,95
Die gr. Schlacht:	
Wolf Run	64,95
+ Compilation	99,95
+ Compilation in Rußland	64,95
+ Preiste in Waterloo	64,95
Die Siedler I Classic	19,95
Die Siedler II Classic	19,95
Die Siedler III - Expedition	39,95
Dieses Spiel ist Kinderspiel	29,95
Dodgem Arena*	69,95
Dominion Ex. Ice Age	34,95
Duckman*	54,95
Dune 2000	19,95
Dungeon Keeper	69,95
Dungeon K. + Mission Pack	19,95
Deeper Dungeons	29,95
Dungeon Keeper Gold	29,95
DF Baseball	44,95
DF Cup Soccer	24,95
DF Ski Racing	44,95
Earth 2140	29,95
Earth 2140 Mission pr.	19,95
Earth 2140 Gold Pack*	79,95
Eastern Front	74,95
Emperor	29,95
Emergency	34,95
Fallout Classic	29,95
F1 Manager Profession	64,95
F1 Racing	69,95
F16 Aggressor	69,95
F16 Combat Pilot	29,95
F/A-18 Hornet	24,95
Falcon 3.0	29,95
Falcon 4.0*	79,95
FIFA Soccer 97	29,95
FIFA Soccer 98	74,95
Fighters Anth. (ATF98)	79,95
Fighter Squadron*	69,95
Fighting Force	74,95
Flight of Liberation	74,95
Formula 1	29,95
Frankie's siehe Sonderpreis	
Flying Corps Gold	74,95
Flying Nightmares 2*	79,95
Flying Saucer	64,95
Formula 1 Manager	44,95
Formel 1 Manager 96	44,95 N
Forsaken*	74,95 P
Fritz 4	39,95
Fritz 5	74,95
Frogger Wurf3	69,95
Frogger Night 1	34,95
Gabriel Night 2 dt.	34,95
Gabriel Night & Match*	69,95
Games Cheats 2	34,95
G-Police	29,95
Gene Wars	69,95 N
Gex	69,95
Golf Siehe Sonderfeld	
Gravity	29,95
Gravitator*	69,95
Half Life	a.A.
Hannibal	64,95
Hattrick Wins*	69,95
Have a - C.E. Day	24,95
Have a ...Trackpack	24,95
Heavy Gear	44,95 P
Hercules	64,95
Heroes M&M 1+2	29,95
Heroes M&M 1+2+Data	69,95
Heroes M&M Data	39,95
Herrscher der Meere	69,95
Hexen 2	27,95
Hexen 2 Portal Praevus	29,95
Hexen2 Hammer Add	29,95N
Holiday Island + Miss.	39,95
Hugo 4	29,95
Hugo 5	59,95
Hugo 6*	79,95
Hugo 7	69,95
I- War 2 - Persischer Golf	24,95
I-22 Raptor*	69,95 N
I-M.B.E. Jahr	29,95
Imperialismus	69,95
Incubation	29,95
Incubation Mission*	29,95 N
I.M. Rallye Champions	29,95
iPanzer 44	69,95
Jack Orlando	29,95
Jagged Alliance: Deadly	69,95
Jagged Alliance 2	a.A.
James Bond	29,95
Jazz Jack Rabbit 2+1*	59,95
Jedi Knights	74,95
Jedi Knights Data	34,95
Jedi Knights Softprice	29,95
John Madden 98	74,95
Joint Strike Fighter	29,95
Judgement Force*	79,95
Kauriyman	24,95
Kick Off 98	54,95
KKND Extreme	64,95
Lands of Lore 2	69,95
Last Express	29,95
Legacy of Kain	72,95
Lego Island + Lego 1.6 Cl.	29,95
Leisure S. Larry 7	34,95
Leviathan	29,95
Liberation Day*	74,95
Lode Runner 2	29,95
Lords of Magic	69,95
Lords of Royal Ed.	69,95
Lost Vikings	29,95
M1 Tank Platoon 2	29,95
Magestayer*	79,95
Magic: Die Zusammenk.	67,95
Iverzur. Spells of	34,95
Magic: Duel of Planes	39,95
Mafia Destruction	59,95
Mastermind	34,95
Match Days*	59,95
Mechwarrior 2	29,95
MAX 2*	74,95
Megaman X3	69,95
Men in Black	49,95
Metal Gear	29,95
Mia Wirbs*	59,95
Midway Arcade G. Hits	64,95
Might & Magic 6	69,95
Mission Impossible 1+2	29,95
Monkey Island 3	29,95
Monopoly	29,95
Monopoly Star Wars	29,95
Monopoly WM Edition*	69,95
Monster Truck	29,95
Monty Python 3	29,95
Monty Meaning of Life	69,95
Moto Racer	69,95
Motor Mayhem	29,95
Moving Puzzles je	19,95
Myth The Fallen Lords	79,95
Myst Special	49,95
Myst 2 Riven	79,95
Mystery Island*	59,95
Magical Racing 2	69,95
NBA Action 98	49,95
NBA Hangtime Win95	69,95
NBA Live 97	29,95
NBA Live 98	74,95
Need 4 Speed 2 Special	74,95
Nemesis	29,95
NHL 97	59,95
NHL 98	74,95
NHL Powerp Hockey 98	69,95
Nightmare Monsters*	69,95
Nuclear Strike	24,95
Obsidian	29,95
Outlaws	69,95
Outpost 2	79,95
Overboard	69,95
Pacific Admiral	69,95
Pandemonium	29,95
Pandemonium 2	29,95
Panzer General 3D nV	69,95
PC Golf 97	29,95
PC Games Cheats 2	34,95
PC Games Cheats 3	34,95
Pepper's Adventure	29,95
pazuz jrouzke i d.Unendl.	*49,95
Pitfall: Mayan Adv.	29,95
PFA Soccer Manager*	64,95
Phantasmagoria	29,95
Phantasmagoria 2	69,95
Pitfall	29,95
Pilgrim	69,95
Pitfall	29,95
Plane Crazy	69,95
Police Quest Swat 2*	79,95
Populous - The 3rd*	79,95
Power Boat Racing	29,95
Pro Pinball: Time Shock	59,95
Pro Pool 3D	29,95
Puzz 3D	49,95
Puzzle Bobble	29,95
Queen: The Eye*	79,95
Rayman	34,95
Rayman's World	44,95
Rebelle	29,95
Rebel Moon Rising	69,95
Redline*	69,95
Red Baron 2	62,95
Red Baron 2 Mission	44,95
Resident Evil	69,95
Risiko Win95	54,95
Robo Rally	29,95
Robo Rumble*	49,95 N
Rollercoaster	29,95
Sabre Ace	69,95
San Francisco Rush*	69,95
Schlechtfahrt	39,95
SEGA Rally	29,95
SEGA Touring Car	69,95
Sensible Soccer	29,95
Sensible S. Soccer 2000*	74,95
Sensible S. Worldcup*	74,95
Seven Kingdoms	74,95
Shadow of the Empire	29,95
Shanghai Dynasty	39,95
Sid Meyer's Gettysburg	74,95
Sign of the Sun	69,95
Simcity 2000	29,95
dto. Commanders Ed.	79,95
Simcity 3000*	79,95
Sim*	69,95
Sim-City 3D	69,95
Star Craft	79,95
Star Trek siehe Sonderfeld	
Star Wars Trology	39,95
Star Wars: Yoda Stories	29,95
Stealth Reaper*	69,95
Steel Panthers	29,95
Streetfighter Alpha*	64,95 N
Streetfighter The Movie	59,95
Streets of Sim City*	79,95
Subspace	29,95
swing	34,95
Swing-Harp Hunter	29,95
Take No Prisoners	39,95 P
Tanks	29,95
Tenth Planet*	69,95
Test Drive 4	29,95
TFX 3 (F 22 ADF)	74,95
The Rage	29,95
Theme Hospital	74,95
Thunderbirds*	69,95
Tilanic	29,95
TOCA Touring Car	29,95
Tomb Raider 1. Dir. Cut	39,95
Tomb Raider 2	69,95
Tonca Notruf*	39,95
Total Annihilation	29,95
Total Annih. Add On*	29,95 N
Trophy Bass Fish. 2 e	29,95
Turok	64,95
Tyrian	29,95
UEFA Cham. League 97	64,95
Ultima Collection e	79,95
Ultimate Race Pro	29,95
Uprising	29,95
Uprising	59,95
Vikings	29,95
Virtua Cop 2	69,95
Virtua Fighter 2	69,95
Virtual Pool 2	29,95
Virtual Springfield	69,95
VR 3000*	69,95 N
Wacky Wheels	29,95
Warhammer 2*	79,95
Warlords 3	69,95
Warwind	69,95 N
Warwind Manatscher	29,95
Warbreeds*	44,95
Wetrix	29,95
WC Prophecy	74,95 P
Wetrix	29,95
Wizardry Gold	69,95
Wizard Manager 98	69,95
World Wide Soccer	69,95
Worms 2	69,95
X-Car	69,95
X-Com - Apocalypse	69,95
X-Files	44,95
X-Wing	29,95
X Wing vs. The Fighter	79,95
Yoda Stories	29,95
You don't know Jack	59,95 P
Zork Grand Inquisitor	74,95

Star Trek

Star Fleet Academy	69,95
Borg	49,95
Captain's Chair	49,95
Star Trek Pinball	44,95
Star Trek Generale englisch	29,95
Generations	37,95
Next Gen. Final Unity	24,95

Golf

Actua Golf 2	64,95
DSF Golf	59,95
Golf: Nicklaus 5	69,95
PGA Tour Pro	29,95
PGA Tour Pro Laptop*	79,95
The Golf Pro*	74,95
Tiger Woods	79,95
links Sea Island	29,95
links LS Pebble Beach Coll. 4*	29,95
links LS Data	29,95
zusätzliche Plätze ab	9,95

Flugsimulatoren

Liste „Flugsimulatoren" anfordern!
Flight unlimited Classic 95,95
Flight unlimited 2 79,95
F1 Manager 44,95
F5 98 39,95
Flugsimulator 6.0 dt. 79,95
Flugsimulator 5.1 dt. 89,95
F15 Strike Eagle 2 29,95
F15 Design+Scen. FFM59,95
F15 MS Expansion Packs 24,95
F5 Air Show 54,95
F5 Airport &Scen. Des. 74,95
F5 FA upgrade 79,95
F5 Flying Adventures 1 29,95
F5 Flight Shop 79,95
Fighter Duel Designer 29,95
Clouds 49,95
Fighter Approach 49,95
German Airports 44,95
Navigator 6.1 44,95
Rescue Air 911 69,95

Thrustmaster T2 Lenkrad + World Rallye Fever 179,95 solange Vorrat

Sammelausgaben

Aber Hallo	34,95
10 PC Spiele: Microprose Grand Prix, Mad Dog McCree, Mad Dog McCree 2, Gunship, Gunship 2000, F19, Der Geheimbund, Stunt Island, Sid Meier's Civilization	79,95
Ultimate Simulation	39,95
Pinball: Silent Steel, Super Karts, Flight Simulator, Hyperspace, Space Cadet	29,95
Top 10 Strategy Sport 33,95N	
Top 10 Strategy Sport Mega	79,95
Top 10 Action: Dark Forces, Jedi Knights, Jedi Sports, Twisted Metal, Quake, Hexen, Doom, Doom 2	79,95
Trilogie: Fallbreaker, Earthworm Jim 1+2	29,95
Trilogie: Fallbreaker, Earthworm Jim 1+2 Trackball	39,95
Blue Byte Collection	39,95
Top 10 Sport: Pro Pool, Pinball, Pro Boxing, Pro Golf, Pro Tennis	29,95
Front Line Fighters a.A.	
Apache Longbow, Hind, Fulcrum	
Fighter Duel	
Game Box 50 Single	29,95
Fighter Duel, Flight Simulator, Fighter Pilot, Fighter Duel 2, Fighter Pilot Gold, Fighter Duel Designer, Fighter Duel Scenery	79,95
Gold Games 2	29,95
Pac Man, Ms. Pac Man, Galaga, Galaxian, Dig Dug, Pac Man Plus, Ms. Pac Man Plus	29,95
Lucas Arts 10 Advent. 49,95	
Indy Jones Fate of Atlantis, Indy Jones Last Crusade, Zak McKracken, Indiana Jones 3 e.t.	79,95
Lucas Arts Air Combat 29,95	
Lucas Arts Air Combat 2	29,95
Lucas Arts Dark Forces	29,95
Lucas Arts Comic Adv.	29,95
Megagame Sports 1	64,95
Megagame Sports 2	64,95
Commander 2	
Megapack 1	24,95
Master of Orion 2, Battlecruiser 3000, Warlords, Lost Vikings, Lost Vikings 2, Wing Commander 3, Jagged Alliance, Ultima Underworld 1+2, Dragon Wars, Wache Ranger, Wing Commander 2	79,95
Sim Collection	
Sim City 2000, Sim Ant, Sim Tower, Sim Farm, Sim Fighter 2, Der Planet 2 + Mission, Sim Tower	34,95N
Sim Collection 2	
Sim Ant, Sim Tower, Sim Farm, Sim Fighter, Sim Fighter 2, Der Planet 2 + Mission, Sim Tower, Sim Ant	29,95
Sim Collection 3	
Sim Ant, Sim Tower, Sim Farm, Sim Fighter, Sim Fighter 2, Der Planet 2 + Mission, Sim Tower, Sim Ant	29,95
Top 10 Action: Dark Forces, Jedi Knights, Jedi Sports, Twisted Metal, Quake, Hexen, Doom, Doom 2	79,95
Trilogie: Fallbreaker, Earthworm Jim 1+2	29,95
Trilogie: Fallbreaker, Earthworm Jim 1+2 Trackball	39,95
Blue Byte Collection	39,95
Top 10 Sport: Pro Pool, Pinball, Pro Boxing, Pro Golf, Pro Tennis	29,95
Front Line Fighters a.A.	
Apache Longbow, Hind, Fulcrum	
Fighter Duel	
Game Box 50 Single	29,95
Fighter Duel, Flight Simulator, Fighter Pilot, Fighter Duel 2, Fighter Pilot Gold, Fighter Duel Designer, Fighter Duel Scenery	79,95
Gold Games 2	29,95
Pac Man, Ms. Pac Man, Galaga, Galaxian, Dig Dug, Pac Man Plus, Ms. Pac Man Plus	29,95
Lucas Arts 10 Advent. 49,95	
Indy Jones Fate of Atlantis, Indy Jones Last Crusade, Zak McKracken, Indiana Jones 3 e.t.	79,95
Lucas Arts Air Combat 29,95	
Lucas Arts Air Combat 2	29,95
Lucas Arts Dark Forces	29,95
Lucas Arts Comic Adv.	29,95
Megagame Sports 1	64,95
Megagame Sports 2	64,95
Commander 2	
Megapack 1	24,95
Master of Orion 2, Battlecruiser 3000, Warlords, Lost Vikings, Lost Vikings 2, Wing Commander 3, Jagged Alliance, Ultima Underworld 1+2, Dragon Wars, Wache Ranger, Wing Commander 2	79,95
Sim Collection	
Sim City 2000, Sim Ant, Sim Tower, Sim Farm, Sim Fighter 2, Der Planet 2 + Mission, Sim Tower	34,95N
Sim Collection 2	
Sim Ant, Sim Tower, Sim Farm, Sim Fighter, Sim Fighter 2, Der Planet 2 + Mission, Sim Tower, Sim Ant	29,95
Sim Collection 3	
Sim Ant, Sim Tower, Sim Farm, Sim Fighter, Sim Fighter 2, Der Planet 2 + Mission, Sim Tower, Sim Ant	29,95

Hits für Kids

ADDY Lernsoftware	67,95
ADDY Lernsoftware anfordern	
Blackie	34,95
Blackie Ball	29,95
Diary Nasewaus	34,95
Die Geschichtenbuch	34,95
Der Glöckner v. Notre	34,95
Ein Schw. namens Babe	34,95
Kapt'n Blaubar	34,95
Kong der Lowen	29,95
Kong der Lowen Coll.	69,95
Lowenherz	34,95
Prof. Tims verru. Werkst	59,95
Puzz & Co 3 D	29,95
Quiz & Co 8	19,95
Quiz & Co Schw. namens Babe	34,95
Robin Hood	49,95
Tom Toff und ... jr	34,95
Toy Story Speile Aktion	44,95

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern

Joysticks

Notebook Joystickport	**109,95**
CH Mini Flighstick f. Laptop	149,95
Alfa Bat ungemapped	**49,95**
Alfa Dread Joystick	**19,95**
Alfa Twin Box	24,95
Alfa Twin Box pro	34,95
Alfa Quad Box	39,95
Alfa Quad Box pro	49,95
C & C. Trackball	**79,95**
Dashboard	**119,95**
Dashb. + Constructor	**149,95**
Fanatec	
Flightstick Pro	84,95
F 16 Flight Stick	129,95
F 16 Combat Stick	199,95
F 16 Fighter Stick	199,95
Force FX Feedback	149,95
Virtual Pilot	129,95
Virtual Pilot Pro	179,95
Throttle	79,95
Throttle Pro	119,95
Gravis	
Phoenix Pro	169,95
Fanatec	
Gamepad	29,95
4 matic	49,95
Gamepad Gameboard	49,95
Appl. Sport Gameboard	109,95
4 Trackball	49,95
FEZZ1 Pad	24,95
F 16 Winder Joystick	34,95
F 16 Helling	29,95
Fly & Drive Pedale	29,95
Lé Mans Lenkrad&Ped.	199,95
Programmierung	29,95
Rallye Lenkrad	119,95
Gravis	
Gamepad	29,95
Gamepad Pro	34,95
Gamepad Pro+Chasm	64,95
Gamepad Pro Pc	49,95
Blackhawk	59,95
Blackhawk Pro	69,95
Firebird	109,95
Logitech	
Wingman Extreme	69,95
Wingman	44,95
Wingman Warrior	129,95
Wingman extreme digital	84,95
Warrior	124,95
Microsoft Sidewinder	
Gamepad	59,95
Precision Pro	129,95
Pro	87,95
Force Feedback	249,95
Thrustmaster	
FCS mit Lenkr.	119,95
TM Formula 1 Lenkr.	119,95
TM 13 Formel 1 Lenkr.	244,95
Soundkarten	
SB 64 Value	69,95
Yam. Wavetable Upgr	199,95
Guillemot Maxi Sound Gold Dynamic 3D PnP+FPOD	219,95

Speichermausleine PS/2 60cm
günstige Tagespreise!

3D Grafikkarten

Diamond Monster 3D - a.A.
Diamond Stealth Ger V330 - a.A.
Elsa Victor Erazor - a.A.
Hercules Dynamite 3D - a.A.
Guillemot Maxi Gamer a.A.

Voodoo 2 Karten an Ende April
Hercules Dynamite 3D - a.A.
Guillemot ohne Spiel - a.A.
weitere Hersteller bitte anrufen

CD ROM

3D Ultra Minigolf	49,95
3D Ultra Pinball Add	49,95
Ind Millenium Win95	74,95
688 Attack Sub	29,95
Abe's Oddysee	29,95
Abenteuer Afrika	24,95
Actua Soccer	29,95
Addiction Pinball	29,95
Age of Empire	79,95
Age of Empire Mission	39,95
Air 1942 Longbow	59,95
Air Warrior	29,95
Alone in the Dark	69,95
Alexander der Große	44,95
Alexander der Große	29,95
Amnesia	29,95
Anstoß 2	29,95
Anstoß 2 Data	19,95
Apache Longbow	29,95
Atlantis	29,95
Atlantis Data	29,95
Bally of Steel	29,95
Baphomets Fluch	29,95
Baphomets Fluch 2+1	79,95
Battle Isle 3	34,95
Battle Zone	29,95
Battlegame	69,95
Beavis & Butkins	29,95
Beast Wars	69,95
Betrayal in Antara	29,95
Birthright	64,95
Black Dahlia	29,95
Blade Runner	77,95
Blefuscu 2	49,95
Bleifuss 2 Rallye	49,95
Bleifuss 2 Data	29,95
Bleifuss 2 Win95*	69,95
Blood	29,95
Half Life	a.A.
Hannibal	64,95
Hattrick Wins*	69,95
Have a - C.E. Day	24,95
Have a ...Trackpack	24,95
Heavy Gear	44,95 P
Hercules	64,95
Heroes M&M 1+2	29,95
Heroes M&M 1+2+Data	69,95
Heroes M&M Data	39,95
Herrscher der Meere	69,95
Hexen 2	27,95
Hexen 2 Portal Praevus	29,95
Hexen2 Hammer Add	29,95N
Holiday Island + Miss.	39,95
Hugo 4	29,95
Hugo 5	59,95
Hugo 6*	79,95
Hugo 7	69,95
I-War 2 - Persischer Golf	24,95
I-22 Raptor*	69,95 N
I-M.B.E. Jahr	29,95
Imperialismus	69,95
Incubation	29,95
Incubation Mission*	29,95 N
I.M. Rallye Champions	29,95
iPanzer 44	69,95
Jack Orlando	29,95
Jagged Alliance: Deadly	69,95
Jagged Alliance 2	a.A.
James Bond	29,95
Jazz Jack Rabbit 2+1*	59,95
Jedi Knights	74,95
Jedi Knights Data	34,95
Jedi Knights Softprice	29,95
John Madden 98	74,95
Joint Strike Fighter	29,95
Judgement Force*	79,95
Kauriyman	24,95
Kick Off 98	54,95
KKND Extreme	64,95
Lands of Lore 2	69,95
Last Express	29,95
Legacy of Kain	72,95
Lego Island + Lego 1.6 Cl.	29,95
Leisure S. Larry 7	34,95
Leviathan	29,95
Liberation Day*	74,95
Lode Runner 2	29,95
Lords of Magic	69,95
Lords of Royal Ed.	69,95
Lost Vikings	29,95
M1 Tank Platoon 2	29,95
Magestayer*	79,95
Magic: Die Zusammenk.	67,95
Iverzur. Spells of	34,95
Magic: Duel of Planes	39,95
Mafia Destruction	59,95
Mastermind	34,95
Match Days*	59,95
Mechwarrior 2	29,95
MAX 2*	74,95
Megaman X3	69,95
Men in Black	49,95
Metal Gear	29,95
Mia Wirbs*	59,95
Midway Arcade G. Hits	64,95
Might & Magic 6	69,95
Mission Impossible 1+2	29,95
Monkey Island 3	29,95
Monopoly	29,95
Monopoly Star Wars	29,95
Monopoly WM Edition*	69,95
Monster Truck	29,95
Monty Python 3	29,95
Monty Meaning of Life	69,95
Moto Racer	69,95
Motor Mayhem	29,95
Moving Puzzles je	19,95
Myth The Fallen Lords	79,95
Myst Special	49,95
Myst 2 Riven	79,95
Mystery Island*	59,95
Magical Racing 2	69,95
NBA Action 98	49,95
NBA Hangtime Win95	69,95
NBA Live 97	29,95
NBA Live 98	74,95
Need 4 Speed 2 Special	74,95
Nemesis	29,95
NHL 97	59,95
NHL 98	74,95
NHL Powerp Hockey 98	69,95
Nightmare Monsters*	69,95
Nuclear Strike	24,95
Obsidian	29,95
Outlaws	69,95
Outpost 2	79,95
Overboard	69,95
Pacific Admiral	69,95
Pandemonium	29,95
Pandemonium 2	29,95
Panzer General 3D nV	69,95
PC Golf 97	29,95
PC Games Cheats 2	34,95
PC Games Cheats 3	34,95
Pepper's Adventure	29,95
pazuz jrouzke i d.Unendl.	*49,95
Pitfall: Mayan Adv.	29,95
PFA Soccer Manager*	64,95
Phantasmagoria	29,95
Phantasmagoria 2	69,95
Pitfall	29,95
Pilgrim	69,95
Pitfall	29,95
Plane Crazy	69,95
Police Quest Swat 2*	79,95
Populous - The 3rd*	79,95
Power Boat Racing	29,95
Pro Pinball: Time Shock	59,95
Pro Pool 3D	29,95
Puzz 3D	49,95
Puzzle Bobble	29,95
Queen: The Eye*	79,95
Rayman	34,95
Rayman's World	44,95
Rebelle	29,95
Rebel Moon Rising	69,95
Redline*	69,95
Red Baron 2	62,95
Red Baron 2 Mission	44,95
Resident Evil	69,95
Risiko Win95	54,95
Robo Rally	29,95
Robo Rumble*	49,95 N
Rollercoaster	29,95
Sabre Ace	69,95
San Francisco Rush*	69,95
Schlechtfahrt	39,95
SEGA Rally	29,95
SEGA Touring Car	69,95
Sensible Soccer	29,95
Sensible S. Worldcup*	74,95
Seven Kingdoms	74,95
Shadow of the Empire	29,95
Shanghai Dynasty	39,95
Sid Meyer's Gettysburg	74,95
Sign of the Sun	69,95
Simcity 2000	29,95
dto. Commanders Ed.	79,95
Simcity 3000*	79,95
Sim*	69,95
Sim-City 3D	69,95
Star Craft	79,95
Star Trek siehe Sonderfeld	
Star Wars Trology	39,95
Star Wars: Yoda Stories	29,95
Stealth Reaper*	69,95
Steel Panthers	29,95
Streetfighter Alpha*	64,95 N
Streetfighter The Movie	59,95
Streets of Sim City*	79,95
Subspace	29,95
swing	34,95
Swing-Harp Hunter	29,95
Take No Prisoners	39,95 P
Tanks	29,95
Tenth Planet*	69,95
Test Drive 4	29,95
TFX 3 (F 22 ADF)	74,95
The Rage	29,95
Theme Hospital	74,95
Thunderbirds*	69,95
Tilanic	29,95
TOCA Touring Car	29,95
Tomb Raider 1. Dir. Cut	39,95
Tomb Raider 2	69,95
Tonca Notruf*	39,95
Total Annihilation	29,95
Total Annih. Add On*	29,95 N
Trophy Bass Fish. 2 e	29,95
Turok	64,95
Tyrian	29,95
UEFA Cham. League 97	64,95
Ultima Collection e	79,95
Ultimate Race Pro	29,95
Uprising	29,95
Uprising	59,95
Vikings	29,95
Virtua Cop 2	69,95
Virtua Fighter 2	69,95
Virtual Pool 2	29,95
Virtual Springfield	69,95
VR 3000*	69,95 N
Wacky Wheels	29,95
Warhammer 2*	79,95
Warlords 3	69,95
Warwind	69,95 N
Warwind Manatscher	29,95
Warbreeds*	44,95
Wetrix	29,95
WC Prophecy	74,95 P
Wetrix	29,95
Wizardry Gold	69,95
Wizard Manager 98	69,95
World Wide Soccer	69,95
Worms 2	69,95
X-Car	69,95
X-Com - Apocalypse	69,95
X-Files	44,95
X-Wing	29,95
X W

NACHBESTELLEN!

Jetzt die letzten 3 Ausgaben nachbestellen!

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
Computec Verlag, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

❒ PCA PLUS 02/98 „3 Vollversionen"	zu DM 14,90	
❒ PCA PLUS 03/98 „Mad TV 2"	zu DM 16,90	
❒ PCA PLUS 04/98 „Das Hexagon Kartell"	zu DM 16,90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise:
(bitte ankreuzen)

❒ Gegen Vorkasse
(Verrechnungsscheck oder bar)

❒ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inland!

INSERENTENVERZEICHNIS
PC ACTION 5/98

Acclaim 17, 23
Ascaron 62
Bastei Verlag 171, 173
BMG Interactive 13
Call & Play 151
CDV 77
Computec Verlag 2, 34, 98, 152, 155, 156, 161, 163, 175
Creative 15
Cross Computer 87
Eidos Interactive 24, 46
Electronic Arts 42
Funsoft 78
FX Media 155
Game it 97
GT Interactive 69
Jöllenbeck 163
Joysoft 91
Kögel & Partner 155
LucasArts 4
Magic Bytes 65
Matrox 180
Media Point 149
MicroProse 50
MLC 93
Multimedia Soft 98
MVG 169
Okay Soft 93
OZ Verlag 167
PC Spezialist 11
Psygnosis 71
Red Orb 39
TAO 53
Topware 179
Ubi Soft 19
Vogel Verlag 177
VPM 165
Wial 95

MULTIMEDIA Soft

Computerspiele

http://www.multimedia-soft.de

Spieleladen & Online - Cafe

Viele MMS-Läden mit lokalen Netzwerken oder Internet - Anschlüssen! Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen Einführung in Rollenspiele (Battletech, Warhammer, etc), viele Brettspiele vorrätig. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden. Ständig Sonderangebote vorrätig.

Info ✉ Info ✉ Info

Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit oder ohne Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an:
MultiMedia Soft
52349 DÜREN Josef Schregel Str.50

MultiMedia Soft finden Sie in:

13349 BERLIN
Müllerstraße 70 ☎ 030-4520392
Nähe U-Bahnhof Rehberge

15230 FRANKFURT/ODER
Spormachergasse 1 ☎ 0335-539173
Netzwerk-Spielen im Laden

15890 EISENHÜTTENSTADT
Fürstenberger Str. 64 ☎ 03364-72595
Netzwerk-Spielen im Laden

27232 SULINGEN
Lange Straße 42 ☎ 04271-6920
Netzwerk-Spielen im Laden

28757 BREMEN
Sagerstraße 44 ☎ 0421-669781

33098 PADERBORN
Marienstraße 19 ☎ 05251-296505
Netzwerk-Spielen im Laden, Internet

47441 MOERS
Neuer Wall 2-4 ☎ 02841-21704
Netzwerk-Spielen im Laden

52349 DÜREN
Josef Schregel Str. 50 ☎ 02421-28100
Netzwerk-Spielen im Laden, Internet, Kinder-Computerschule, Install-Service

NEU ★ NEU ★ NEU
58706 MENDEN
Unnaer Straße 42

78224 SINGEN
Ekkehardstraße 78 ☎ 07731-181866

82515 WOLFRATHSHAUSEN
Übermarkt 48 ☎ 08171-910660
Computer-Spielen vor Ort

99084 ERFURT
Meienbergstraße 20 ☎ 0361-5621656

MultiMedia Soft BÜRO
ZENTRALER EINKAUF
52349 DüREN Josef Schregel Str 50
☎ 02421-28100 FAX 281020

REKLAMATIONEN

Da die Demoprogramme meist sehr frühe Versionen der jeweiligen Vollprogramme sind, kommt es vereinzelt zu Inkompatibilitäten mit bestimmter Soft- und Hardware. Selbst wenn Ihre Konfigurationsdateien mit den Herstellerempfehlungen übereinstimmen, können Grafik- und Soundkarten zu Problemen führen. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Leider können wir keinerlei Gewähr dafür geben, daß jedes Programm auf unserer CD-ROM auf jedem Rechner läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen, leisten wir selbstverständlich Ersatz. Wir übernehmen die Garantie, daß jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Bei reinen DOS-Programmen versuchen Sie bitte, die Software sowohl im Fenster als auch im MS-DOS-Modus zu starten. Stellen Sie nun fest, daß immer noch die gleichen Probleme auftreten, so schicken Sie bitte die CD-ROM mit Ihrer Anschrift an folgende Adresse:

Computec Verlag
Reklamationen PC Action
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

WICHTIG!

- EIN UMTAUSCH IST NUR GEGEN DEN ORIGINAL-COUPON MÖGLICH.
- DIE DEFEKTE CD-ROM WIRD FÜR DEN UMTAUSCH BENÖTIGT.
- UM PORTO ZU SPAREN, REICHT ES, WENN SIE NUR DIE HÄLFTE DER CD EINSCHICKEN. ZERSCHNEIDEN SIE DIE CD DAZU MIT EINER SCHERE (NICHT BRECHEN - VERLETZUNGSGEFAHR!).

PC ACTION

GARANTIECOUPON 5/98

- DEMO-CD-ROM
- BONUS-CD-ROM
- PLUS-CD-ROM

ame, Vorname

raße, Hausnummer

Z, Wohnort

lerbeschreibung

DEMO-CD-ROM

PC ACTION 5/98

PC ACTION

DEMO-CD

Demos	Updates	Tools
Adrenix	3Dfx Glide Drivers for Voodoo Graphics V2.43	Dark Omen Cheat
Anno 1602	3Dfx Voodoo Graphics Direct3D Drivers V2.15	Dark Omen Spielstände
Armor Command	Anstoss 2 – Verlängerung V1.01 (deu)	Direct X 5.0a
Castrol Honda Superbike	Ati Rage Pro Turbo Treiber	Fallout Cheat
Croc	Deadlock 2 V1.11 (eng)	Hex-Editor
Emergency	Descent 2 – 3Dfx-Voodoo-Patch (eng)	Total Annihilation Maps
Fallout	Diamond Monster 3D-Treiber V1.10	Total Annihilation Units
Incubation Mission CD	Diamond Viper 1.25	Swing Kugelsatz
Last Bronx	Frogger Patch 3 (eng)	Uprising Cheat
Longbow 2	International Rally Championship V4.68 (eng)	**Lesersoftware**
Panzer Commander	Joint Strike Fighter Voodoo 2 Patch (eng)	Back
Plane Crazy	Nascar Racing 2 – 3Dfx Patch (eng)	Code
Powerboat Racing	Perry Rhodan V1.10 (deu)	Schwein
Redline Racers	Riva 128 OpenGL Treiber (Beta 2)	SECK
Rising Lands	Shadows of the Empire V1.1 (eng)	FRTetris
Sanitarium	Sid Meier's Gettysburg Patch 3 (eng)	**Archiv**
Tie Break	Voodoo² Release Candidate 2	Die Datenbank
	Voodoo Rush Direct3D-Drivers V2.15	**Online/Internet**
	Worms 2 Patch 1 (deu)	Vollversion Meridian 59

Jewelcase-Rückseite zum Ausschneiden für PC ACTION und PC ACTION PLUS

PLUS-CD-ROM

PC ACTION PLUS 5/98 TerraNova

PC ACTION

PLUS-CD 5/98

TERRANOVA STRIKE FORCE CENTAURI

Die Designer von Flight Unlimited setzten in diesem actionreichen Strategie-Epos neue Standards. Auf vier Welten in fast 40 Levels müssen Kampf-, Scout-, Eskort- und Rettungsmissionen erfüllt werden. Danach sorgt der Editor für weiteren Spielspaß.

LESER BRIEFE

ZAHLENSPIELE

Als begeisterter PC-Action-Leser bitte ich Euch, mir einen Gefallen zu tun: Ich müßte wissen, wieviel die Deutschen in den vergangenen fünf Jahren jeweils für Computerspiele ausgegeben haben. Ich hoffe, Ihr könnt mir weiterhelfen.

Marc Ruoff, Pforzheim

PC ACTION Äh, nun ja. Räusper. Herzlichen Dank dafür, daß Du uns für so kompetent hältst, wie wir es natürlich auch sind. Wie wär's mit einem Gegengeschäft? Du sagst uns, welche Zahlen bei der nächsten Lottoziehung gezogen werden, warum Polizeibeamte meistens einen Schnurrbart tragen und weshalb Nutellabrötchen beim Runterfallen grundsätzlich mit der braunen Seite auf den Teppich ditschen. Lauter Sachen, die unheimlich wichtig für das tägliche Leben sind. Dafür verraten wir Dir, daß laut Verband der Unterhaltungssoftware-Industrie Deutschland (VUD) 1997 über zwei Milliarden Mark, 1996 rund 1,3 Milliarden Mark und 1995 etwa 650 Millionen Mark über Ladentheken der Bundesrepublik gewandert sein sollen. Das betrifft jedoch ausschließlich PC-Spiele. Andere Zahlen haben wir nicht. Sorry.

LUST & FRUST

Ich bin ein großer Fan Ihrer Zeitschrift. Da Sie zur Leserbriefbeteiligung aufgerufen haben und ich schon immer ein paar Fragen hatte, überlegte ich mir, einen Brief zu schreiben. Frage 1: Ich besitze eine Jazz Adrenalin Rush 3D-Grafikkarte und ich möchte wissen, ob ich mir dazu eine Add-on-Grafikkarte mit Voodoo²-Chip kaufen kann (also ob sie kompatibel ist) und ob es überhaupt ratsam wäre, dies zu tun (vielleicht wäre es ja besser, gleich eine neue Grafikkarte zu kaufen). Frage 2: In der Ausgabe 9/97 wurde das Spiel „Das fünfte Element" in der Vorschau vorgestellt, und es wurde sogar geschrieben, daß es im September '97 erscheine. Okay, ich verstehe, wenn Erscheinungstermine sich verschieben, doch dieses Spiel scheint vom Erdboden verschwunden zu sein. Frage 3: Ihnen kann doch das Spielen von PC-Spielen keinen Spaß mehr machen, bei so vielen Produkten (die zum Teil ja auch schlecht sind) könnte ich mir vorstellen, daß Sie entweder verrückt werden oder wie eine Blume vor dem PC eingehen. Sind Sie also verrückt nach PC-Spielen und können nie genug bekommen, oder besitzen Sie eine gute Alternative, um sich abzureagieren?

Jan-Henrik Baumgarten, Lübeck

PC ACTION Zu Frage 1: Ihre Adrenalin Rush sollte sich (wie normalerweise auch alle anderen neueren Grafikkarten) problemlos mit Voodoo² vertragen. Die neue Beschleunigergeneration würde Ihrem Board also ein treuer Kumpel sein und – was die 3D-Performance betrifft – richtig flinke Bilder liefern. Natürlich muß Ihnen klar sein, daß die Adrenalin Rush im 2D-Bereich der Entwicklung mittlerweile hinterherhinkt. Sind Sie mit den bisherigen Leistungen zufrieden, brauchen Sie trotzdem keine neue Karte. Frage 2: Wir können's manchmal selber nicht glauben, was es auf dem Markt für Verschiebungen gibt, selbst wenn wir seit Jahren in der Branche arbeiten. „The 5th Element" ist nicht vom Erdboden verschwunden, sondern soll jetzt im Juni kommen (wer dafür seine Hand ins Feuer legt, sollte aber sicherheitshalber Brandsalbe besorgen). Zu Frage 3: Wenn es so wäre, daß wir wegen des dauerhaften Konsums von PC-Spielen schon durchgedreht sind, macht's nix, weil wir's unter dem Motto „lauter Verrückte unter lauter Verrückten" gar nicht merken würden. Klar ist es manchmal nervig, sich durch schlechte Spiele durchbeißen zu müssen. Dafür aber gibt es aber als Entschädigung immer wieder echte Highlights. Und natürlich reagiert sich unsereins auch anderweitig ab: Christian Müller meint, ständig kürbisgroße und orangefarbene Kugeln in Körbe werfen zu müssen, die irgendwo in der Gegend herumhängen. Er nennt das „Basketball". Herbert Aichinger entspannt (?) sich, indem er sich mit seinem Nachwuchs beschäftigt. Das hält ihn jung. Harald Fränkel ist dem Science-fiction-Autor Isaac Asimov verfallen und glaubt bis heute, Streethockey sei eine richtige Sportart. Deshalb rennt er häufig einem kleinen, hilflosen Kunststoffball hinterher, um diesen mit brutalen Schlägen zu traktieren. Christian Bigge scheint ähnlich sadistisch veranlagt, nur daß er seine Freizeitbeschäftigung als „Badminton" bezeichnet. Außerdem tuckert er regelmäßig mit einem Motorrad durch die Gegend und hat Borussia Dortmund den Bund fürs Leben versprochen. Alexander Geltenpoth taucht im Sommer gerne mal ab (mit Flossen und so). Im Winter macht er sich einen Spaß daraus, seine Krankenkasse zu ängstigen, indem er sich zwei Bretter an die Füße schnallt, um mörderisch steile Berge herunterzurutschen. So, dieses Outing reicht.

ERPRESSERBRIEF

Ihr habt ja jetzt die Leserbriefe-rubrik eingeführt, und ich werde so lange versuchen, Leserbriefe zu schreiben, bis ich mal reinkomme (war nur ein Scherz, nicht als Drohung sehen!!!). Jetzt aber mal zu meiner Frage: Ich hatte mal auf einer der letzten Disketten, die ich abgeschickt habe, die Frage an Euch gerichtet, wer Linda Scherer sei. Außerdem wollte ich auch noch wissen, was Ihr macht, wenn Ihr mal nicht in der Redaktion herumlungert. Also dann bis zum nächsten Monat (Hahahaha!!!).

Thomas Hnatiw, Wörsbach

PC ACTION Drohungen dieser oder jeglicher Art prallen an uns ab wie Pixelpunkte an einem Pong-Schläger. Wir erbarmen uns in diesem Fall trotzdem und geben eine Antwort: Linda Scherer war bis vor kurzem unsere USA-Korrespondentin. Was wir machen, wenn wir nicht in der Redaktion „herumlungern" (wahrscheinlich bedeutet dieser Begriff vom Wörsbacherischen ins Deutsche übersetzt „arbeiten"), kannst Du obiger Antwort entnehmen. So, das mit der Veröffentlichung des Leserbriefs hat sich hiermit erledigt. Du brauchst also nicht mehr zu schreiben (Hahahaha!!!).

STRAFBAR?

Da Euch die ewige Lobhudelei wahrscheinlich schon nervt, komme ich direkt zur Sache: 1. Darf man Patches, Updates, Cheat-Tools, Demos etc. von Eurer Cover-CD auf seiner eigenen Homepage zum Download anbieten, oder macht man sich dadurch strafbar? 2. Wieso schreibt Ihr nicht noch die Internet-Adresse des Herstel-

BRIEFKASTEN

Es gibt spezielle Themen, die Sie bewegen? Sie haben Anregungen oder Kritik? Schreiben Sie uns doch einfach! Jede Zuschrift ist willkommen. Bitte fassen Sie sich aber kurz. Im Zweifelsfall erlauben wir es uns, Zuschriften zu kürzen oder gegebenenfalls in Auszügen zu veröffentlichen – leider ist der Platz auf den Leserbriefseiten nicht unbegrenzt. Unsere Adresse:

Computec Verlag, Redaktion PC Action/Leserbriefe, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Am schnellsten und einfachsten geht's natürlich, wenn Sie eine e-Mail an **redaktion@pcaction.de** *schicken.*

Ihre PC-Action-Redaktion

FRÜHLINGSERWACHEN!

PC-Games	CD
Age of Empires (dt.)	99,99
Age of Empires: Neue Epoche (Zusatz-CD)	29,99
Anstoss 2 – Verlängerung (Zusatz-CD, dt.)	29,99
Armoured Command (dt.) *	69,99
Blade Runner (dt.)	89,99
Bundesliga Manager Champions Pack (dt.)	59,99
Carl Precision Racing (dt.)	69,99
Civil War General 2 (dt.) *	69,99
Comm. & Conquer: Einsame Entscheidung *	39,99
Comm. & Conquer 2: Das Kombinat (dt.) *	**90,99**
Deadlock: Shrine Wars (dt.) *	79,99
Die By The Sword (dt.) *	79,99
Die Siedler 2 Gold Edition (dt.)	79,99
Dune 2000 (dt.) *	79,99
Dungeon Keeper Gold (dt.) *	79,99
Dunkle Manöver (dt.)	75,99
F1 Racing Simulation (dt.)	79,99
Falcon 4.0 (dt.) *	79,99
Fallout (dt.) *	**69,99**
Fifa Soccer '98 – Die WM-Qualifikation (dt.)	79,99
Formel 1 '97 (dt.) *	79,99
Forsaken (dt.) *	79,99
Have A N.I.C.E. Day 2 (dt.) *	79,99
Hugo 6 *	69,99
Incoming (dt.) *	89,99
Interstate 76 Nitro Riders (Zusatz-CD, dt.) *	49,99
Jack Nicklaus Golf 5	79,99
Jazz Jackrabbit 2 *	69,99
Jedi Knights Mission CD: Mysteries of Sith	39,99
Jetfighter Full Burn (dt.) *	79,99
KKND Z: Krossfire (dt.) *	69,99
Lords of Magic (dt.)	69,99
Lucky Luke (dt.) *	29,99
M1 Tank Platoon 2 (dt.) *	**79,99**
M.A.X. 2 (dt.) *	79,99
Metalizer (dt.) *	59,99
Monkey Island 3 (dt.)	89,99
Pandemonium 2 (dt.) *	79,99
Panzer General 3D (dt.)	69,99
Pinball Addiction *	59,99
Red Baron 2 (dt.) *	69,99
Redline Racer *	79,99
Riven – Sequel to Myst (dt.)	89,99
Sensible Soccer 2000 *	69,99
Shanghai Dynasty (dt.)	49,99
Sierra Pro Pilot (dt.) *	79,99
Star Trek: Pinball	49,99
Star Trek: Starfleet Academy (dt.)	75,99
Star Wars: Rebellion (engl.) *	**79,99**
Tomb Raider 2 (dt.)	79,99
Total Heaven: *Sim City 2000, Civilization 2, Die Siedler 2*	kompl. 69,99
Ultima Collection (engl.)	79,99
Ultim@te Race (dt.) *	79,99
Warwind 2 (dt.)	69,99
Wing Commander Prophecy (dt.)	79,99
X-Wing vs. Tie Fighter Mission CD (dt.) *	39,99
You Don't Know Jack (dt.) *	59,99

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
AH-64D Longbow (dt.) *	**29,99**
Caesar 2 (dt.)	39,99
Destruction Derby 2 (dt.)	29,99
Discworld 2 (dt.)	39,99
F-16 Fighting Falcon (dt.)	29,99
Gabriel Knight 2 (dt.)	39,99
Gold Games 2 (über 20 Top-Spiele!)	49,95
KKND (dt.)	29,99
Larry 7 (dt.)	39,99
Last Express (dt.)	29,99
Links LS (dt.) *	**35,99**
Master of Orion 2 (dt.)	29,99
MDK (dt.)	39,99
Orion Burger + Rätsel des Master Lu	kompl. 35,99
Privateer 2 – The Darkening (dt.)	29,99
Sam & Max + Maniac Mansion 2	kompl. 29,99
Shattered Steel	9,99
Simon the Sorcerer 1+2 (dt.)	komplett 29,99
Star Trek: Generations (dt.)	39,99
UEFA Champions League 96/97 (dt.)	19,99
Vermeer (dt.)	29,99
WarCraft 2 (dt.)	29,99
Wing Commander 4 (dt.) *	**35,99**
Z incl. Expansion Set *	29,99
Zork Nemesis (dt.)	29,99

Gutes kann so preiswert sein!

Hexen 2
Imperium Galactica
Fifa Soccer Manager
US Navy Fighter '97
Battle Isle 3
alle Spiele als deutsche Versionen auf CD-ROM
je 29,99

Unser Tip des Monats:

Anno 1602

Endlich – das lange Warten hat ein Ende! Besiedlen Sie Inseln, bauen Sie Kolonien auf, betreiben Sie Handel und verteidigen Sie sich gegen böse Piraten. Diese neuartige Mischung aus Strategiespiel und Wirtschaftssimulation setzt neue Maßstäbe hinsichtlich Benutzerfreundlichkeit und Technik.

dt., CD-ROM *
75,99

Anton der Preisteufel empfiehlt:

Dark Reign
dt., CD-ROM *
29,99

Interstate '76
dt., CD-ROM *
29,99

Akte Europa
dt., CD-ROM *
35,99

Tomb Raider Director's Cut
dt., CD-ROM *
39,99

Brandaktuell:

Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon
dt., CD-ROM *
79,99

Warhammer 2 Dark Omen
dt., CD-ROM *
79,99

Monopoly WM-Edition
dt., CD-ROM *
79,99

Battlezone
Endlich tut sich etwas im Einheitsbrei der SF-Simulationen! Activision präsentiert mit Battlezone einen absolut gelungenen Mix aus Action-Simulation und Strategiespiel.
dt., CD-ROM * **79,99**

Star Craft
dt., CD-ROM *
85,99

Ankauf
Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse wenden Sie sich bitte an unsere telefonische Bestellannahme oder an unser Verkaufspersonal in einem unserer Ladengeschäfte.

Die Media Point Stores:
(Hier erhalten Sie das umfangreiche Media Point-Kompletprogramm)

Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131

Berlin-Charlottenburg
im Europa-Center
Tel.: (030) 265 53 644

Berlin – Steglitz
Schloßstraße 129
gegenüber Forum Stegl.

Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191

Berlin – Neukölln
Jonasstraße 29
Tel.: (030) 621 60 21

Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 434 90 991

Berlin – Mitte
Alexanderplatz 6
gegenüber Forum Hotel

Berlin – Friedr.hain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 80 790

Bernau
Zepernicker Chaussee
im "Forum Bernau"

Hamburg – Harvesteh.
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139

Bremen
Hanseat.hof 9 Lloydhof
Tel.: (0421) 16 80 80

Dortmund
Rheinische Straße 85
Tel.: (0231) 914 25 24

Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85

???
Demnächst auch in Ihrer Nähe!

Haben Sie Interesse an einer Partnerschaft?
Tel.: (030) 794 72 10

Express-Shops:
(Hier erhalten Sie das ausgewählte Media Point-Standardsortiment)

Berlin-Charlottenburg
Dahlmannstraße 1a
Tel.: (030) 327 01 956

Berlin – Friedr.hain
Voigtstraße 39
am "Plaza - Center"

???
Demnächst auch in Ihrer Nähe!

Media Point

Versandzentrale
Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstr. 63 – 12169 Berlin
Telefax (030) 794 72 199
Telefonische Bestellannahme:
Mo-Fr 9.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr
(030) 794 72 111

* Artikel war bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise sind angegeben in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgem. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden. Versandkosten: Vorkasse: 6,98 DM / Kreditkarte: 9,99 DM / Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,– Post-NN-Gebühr / ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! / Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM. Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellungen! Einfach ansrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!

lers oder Publishers eines Spiels in den Wertungskasten? Ich persönlich fände dies sehr gut, weil ich momentan immer erst umständlich nach der Adresse forschen muß. 3. Warum habt Ihr keine Rubrik in Eurem Heft, in der (für Spieler interessante) Internet-Adressen genannt und beschrieben werden? Darüber wären wahrscheinlich viele Eurer Leser froh.

Jan Felix Grübner per e-Mail

PC ACTION Eines vorweg: Wir haben weder etwas gegen Lob noch gegen konstruktive Kritik. Lediglich Beschimpfungen gehen uns auf die Nerven (anerkennende Worte müssen nicht sein, gehen aber in Ordnung, sofern diese nicht den Eindruck vermitteln, der Schreiber benötige eine Lkw-Ladung Streusalz, damit er nicht auf seinem Schleim ausrutscht). Jetzt aber zur Sache: 1. Ob Du Deine Homepage mit Cheat & Co. aufmöbeln darfst, mußt Du mit dem jeweiligen Anbieter klären, nicht mit uns. 2. Mit der neuen CD-Oberfläche (leider jetzt erst ab 6/98) wird dieses Thema passé sein, weil Du dort alles Wissenswerte findest. 3. Uns ist nicht ganz klar, was Du damit meinst. Wir berichten doch regelmäßig aus der Online-Szene.

„ZU VIELE TIPS"

Mir fällt auf, daß Sie viel Wert auf Spiele-Tips legen, dadurch verliert das ganze Magazin jedoch an kostbaren Seiten! Mich würden viel mehr die Mini-Tests von zehn Zeilen interessieren, die leider bei Ihnen völlig untergehen! Lieber fünf Seiten weniger Tips und dafür mehr Infos über diese Spiele. Des weiteren würde ich es begrüßen, wenn die Zeitschrift etwas persönlicher würde, es ist auch mal ganz interessant zu erfahren, wie die Tester so sind (z. B. ihre Lieblings-Bücher, -Filme, -Musik etc.)!

Thomas Schädel per e-Mail

PC ACTION Die umfangreiche Tips-&-Tricks-Rubrik ist unsere Stärke und bei den meisten Lesern sehr beliebt, deshalb wird diesbezüglich keinesfalls Platz gespart. Wenn wir ein Spiel im Rahmen eines Kurztests beschreiben, handelt es sich um Produkte, die weniger die breite Masse ansprechen. Versprochen ist aber: Über die Kracher lesen Sie alles, was Sie sich wünschen können. Und die vorliegende Ausgabe hat beispielsweise 16 Seiten mehr als die vorhergehende.

KOSTENFRAGE

Mir ist immer noch nicht ganz klar, wie das mit den Internet-Gebühren bei Meridian 59 läuft, obwohl ich mir zwei Infoblätter und die betreffende Website durchgelesen habe. So kosten, nach meiner Rechnung, bei T-Online die Gebühren für die zehn Stunden ab 18 Uhr insgesamt ca. 127,- Mark (und das bei „nur" zehn Stunden). Nun kann man ja viel länger online bleiben, doch dann steigen die Internet-Gebühren noch mehr. Also wüßte ich gerne, wie das mit den Gebühren so ist.

Viktor Ballon, Hennef

PC ACTION Wie bei den meisten Internetspielen entstehen auch bei Meridian 59 Kosten für Telefon, Internetzugang und für das Spiel selbst. Um die eigenen Ausgaben so gering wie nur möglich zu halten, gibt es einerseits günstigere Tarife als den ab 18 Uhr und andererseits preiswertere Gesellschaften als die Telekom. Die Gebühren des Internetzugangs kann man eigentlich nicht voll zu den Kosten für das Spiel rechnen, weil man diese Informationsquelle ja sicher noch anderweitig nutzt. Die Kosten für das Spiel selbst sind ohnehin geringer als Telefon und Internet. Als Beispiel nehmen wir an, Sie spielen jeden Tag zwei Stunden, jeweils von 21 bis 23 Uhr. Das Ganze kostet 1,81 Mark/Stunde (Telekom, Citytarif), im Monat 108,60 Mark. Dazu veranschlagen wir mal 50 Prozent eines guten Internetproviders (25,- Mark) und 29,99 Mark für das Spiel selbst. Kostet zusammen 163,59 Mark, d. h. pro Stunde nur 2,73 Mark! Vergleicht man diesen Preis mit Kino, Kneipe oder sogar Vollpreisspielen, kommt man mit Meridian 59 günstiger weg!

D3D & 3DFX

Ich bin noch nicht lange PCA-Fan, jedoch habe ich ernsthaft im Sinn, mir einen PC anzuschaffen. Doch da gibt es ein Problem: Ich sehe einfach nicht durch den wuchernden Grafikdschungel durch! 1. Manchmal bemerke ich, daß in einem Test bei SYSTEMANFORDERUNGEN „P200 MMX, 32 MB RAM, Direct3D" steht. Dann sehe ich unter EMPFOHLEN „P233 MMX, 32 MB RAM, 3Dfx". Daraus schließe ich, daß eine 3Dfx-Karte besser ist als eine Direct3D, obwohl die D3D (im Hardwaretest) teurer ist und eine höhere Auflösung schafft. 2. Wieder unter SYSTEMANFORDERUNGEN steht bei TECHNIK z. B. „SVGA, SB, 3Dfx". Soll das SB „Soundblaster" bedeuten? 3. und letzte Frage, und ratet mal zu welcher Rubrik! Genau, zu CD/HD, z. B. CD/HD 390 MB/188MB. Da denke ich, CD (390 MB) ist das, was auf der CD-ROM drauf ist, und HD (188 MB) ist das, was auf die Festplatte installiert werden soll.

Tobias Uhlich, Brandenburg

PC ACTION 1. Wenn ein Spiel die Grafik-Schnittstelle Direct3D unterstützt (und dazu gehören mittlerweile die meisten der neu erscheinenden Games), erscheint unter „Systemanforderungen" der entsprechende Hinweis auf eine D3D-kompatible Beschleunigerkarte. Sollten wir bei unseren Tests feststellen, daß eine 3Dfx-Platine der Marke Voodoo Graphics (wie die Diamond Monster 3D) die beste Performance bietet, wird diese Erkenntnis unter „Empfohlen" wiedergegeben. Da diese Art der Kategorisierung durch das Erscheinen der neuesten Grafik-Adapter zugegebenermaßen etwas schwammig ausfällt, gehen wir ab der nächsten Ausgabe auf diesen Punkt etwas detaillierter ein. Zu 2 und 3: uneingeschränktes „yup".

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Wir schreiben Computerprogramme und möchten diese auch unter die Leute bringen. Was müssen wir tun, damit die Software auf Ihrer CD veröffentlicht wird? Wie können wir eine Firma für diese Programme gewinnen oder selbst ein Unternehmen gründen?

PC ACTION *Aber hallo! Einige unserer Leser haben ja heiß was vor. Zunächst gibt es die Möglichkeit, Programme auf unserer CD-ROM zu veröffentlichen. Sie schicken Ihr Werk auf Disk oder CD an den Computec Verlag, Redaktion PC Action/Lesersoftware, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg. Wichtig ist eine schriftliche Bestätigung, daß das Cheatprogramm, der Editor oder das Spiel von Ihnen stammt und Sie uns die Rechte daran übertragen. Auch Shareware wird von uns veröffentlicht. Wer sich mit seinen Elaboraten an eine bekannte Softwarefirma wendet, dem sollte klar sein, daß diese Profis sehr viele Einsendungen erhalten. Um eine Chance zu haben, muß man wirklich was vorweisen können – also verdammt gut sein. Wer Kontakte knüpfen will, wird z. B. im Internet fündig (Adressen finden sich u. a. auf unseren News-Seiten). Zum Thema Firmengründung: Tut uns echt leid, aber wir sind keine Unternehmensberater, sondern in diesem Fall schlichtweg die falschen Ansprechpartner. Notiz am Rande: Leider können wir auch nicht denjenigen Lara-Croft-Fans helfen, die ihre fleischgewordene Heldin (Rhona Mitra, Vanessa Demouy etc.) grüßen oder ihr einen Brief schreiben wollen. Wir sind nämlich genausowenig eine Model-Agentur oder Fan-Zentrale. Eine gute Nachricht gibt's trotzdem: Von Tomb Raider soll ein Film gedreht werden.*

Ich bin von Anstoss 2 rundum begeistert. Könntet Ihr nicht einmal im Jahr oder im Halbjahr ein Update mit den neuesten Daten auf die CD brennen? Laut Ascaron sollen im Internet solche – durch Privatpersonen gepflegte – Datenbestände verfügbar sein.

PC ACTION *Dürfen wir leider nicht, ist verboten! Wir besitzen nämlich keine Lizenzrechte, so daß uns der Fußballverband vielleicht kräftig auf die Finger kloppen würde. Dann könnten wir keine Testberichte mehr tippen und wären arbeitslos. Und das will doch niemand.*

Fordern Sie unsere kostenlose Gesamtpreisliste an!

Call & Play Software-Versand

Nur in 46485 Wesel
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen

Top Titel!
Deathtrap Dungeon
Deutsche Version
DM 79,99

CD-ROM

Abenteuer a. d.		
Legionnaire	DV	49.99
Addiction Pinball	DV	59.99
Age of Empires	DV	89.99
Age of Empires Data	DV	19.99
AH 64 Longbow 2	DV	79.00
Air Warrior 3	DV	x69.99
Airline Tycoon	DV	x69.99
Alexander der Große	DV	59.99
Andretti Racing	DV	79.00
Animal	DV	69.99
Anno 1602	**DV**	**69,99**
Anstoss 2	DV	69.99
Anstoss 2 DATA	DV	24.99
Armored Fist 2	DV	74.99
Army Men	DV	x69.99
Atlantis	DV	76.99

CD-ROM

Earth 2140 Data + Pad	DV	19.99
Earth 2140 Data Nr. 2	DV	24.99
Earth Siege 3	DV	i.V.
Easy Ball	DV	54.99
Easternfront	DV	74.99
F1 Racing/UBI Soft	DV	69.99
F 15	**DV**	**79.00**
F 16 Agressor	DV	x72.99
F 16 Fighting Falcon	DA	64.99
F22 Raptor/Novalogic	DA	74.99
Falcon 4.0	DV	x69.99
Fallout	DV	69.99
Fifa Soccer 98	DV	79.00
Fighter Squadron	DV	x74.99
Fighting Force	DA	79.99
Flight Unlimited 2	DV	79.99

ACHTUNG Neue Internet-Adresse:
Http://WW.Spieleweb.de/Callnplay

Anno 1602
Deutsche Version
DM 69,99

Bestell-Telefon:
Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Balls of Steel	DA	69.99
Baphomets Fluch 2	DV	69.99
Battle Isle 4 Incubation	DV	69.99
Battlespire	DA	69.99
Battle Zone	**DV**	**69,99**
Beast War	DV	x69.99
Betrayal in Antara	DV	79.99
Birthright	DV	69.99

Incubation Mission - CD

Erscheint ca. 17.04.98
Deutsche Version DM 29,99

Blade Runner	DV	84.99
Bleifuß 2	DV	54.99
Bleifuß Fun	DV	59.99
Bleifuß Rally	DV	69.99
Brücke von Arnheim	DV	84.99
Bundesl.Man.Compilat.	DV	54.99
Bust a Move 2	DA	54.99
Caesar 3	DV	x69.99
Cart Precision Racing	**DV**	**89,99**
Charly Naseweis	DV	44.99
Cities of Justice	DV	x69.99
Civilization 2	DV	39.99
Civiliz. 2 Fant. World	DV	24.99

NEU! Ab 100,- DM Spielewert keine Versandkosten!

Civil War General 2	**DV**	**64,99**
Comm.&Con. 1 SVGA	DV	79.99
Comm. & Conquer 2	DV	79.99
C&C 2 Gegenangriff	DV	29.99
C&C 2 Vergeltungsschlag	DV	27.99
Croc	DA	79.00
Dark Colony	DV	44.99
Dark Colony Data	DV	24.99
Dark Hermetic Order	DA	x69.99
Dark Ohmen	**DV**	**79,00**
Dark Reign	DV	79.99
Dark Reign DATA	**DV**	**29,99**
Dawn of War	DV	x69.99
Deadlock 2	**DV**	**79,00**
Deathtrap Dungeon	**DV**	**79,99**
Demonworld	DV	69.99
Der Industriegigant	DV	69.99
Der Industrieg. Data	DV	29.99
Diablo	DA	49.99
Diablo-Hellfire	DA	34.99
Die by the Sword	DV	x79.99

IF - 22 Raptor	DV	79.99
I-Panzer 44	**DV**	**69,99**
I-War	DV	69.99
Incubation/Battle Isle 4	DV	69.99
Incubation Data	**DV**	**x29,99**
Interstate 76/Nitro Riders	DA	44.99
Intervention	DV	x72.99
Jack Nicklas Golf 5	DA	74.99
Jedi Knight	DA	79.99
Jedi Knight Data	DV	29.99
Joint Strike Fighter	DA	79.99
Journement Projekt 3	DV	69.99
KKND - Extreme	DV	59.99
KKND 2	DV	x59.99
Kings Quest 8	DV	i.V.
Korea Flugsimulator	**DV**	**69,99**
Lands of Lore 2	DV	69.99
Last Bronx	DV	64.99
Liberation Day	DV	69.99
Links 98	DA	79.99
Lords of Magic	DV	69.99

Händleranfragen sind ebenfalls erwünscht!

Die Siedler 2 + DATA	DV	69.99
Die Siedler 2 Miss. CD	DV	29.99
Die Veränderung	**DV**	**24,99**
Die Völker	DV	x69.99
Dune 2000	DV	x69.99
Dungeon Keeper+Data	DV	76.99
Dungeon Keeper Data	DV	29.99
Dunkle Manöver	DV	69.99
Earth 2140	DV	34.99

Löwenzahn	DV	39.99
M1 Tank Platoon 2	**DV**	**69,99**
Magic-Zusammenk.	DV	59.99
Magic-Zusamm.Data	DV	39.99
Manhatten	DV	69.99
Mastermind	DV	x34.99
MAX 2	DV	x79.99
Maximum Force	DA	79.99
Mechwarrior 3	DV	i.V.

Metalizer	DV	54.99
MIA	DA	x69.99
Might & Magic 6	DV	x74.99
Monkey Island 3	DV	79.99
Monopoly	DV	54.99
Monopoly Star Wars	DV	69.99
Monopoly WM Edition	**DV**	**69,99**
Moto Racer / Win95	DV	76.99
Myst 2 / Riven	DV	74.99
Myth	DV	79.99
N8A Live 98	DV	79.00
N8A Action 98	DA	49.99
Need f. Speed 2 Edition	DV	79.00
NHL Hockey 98	DV	74.99
NHL Power. Hockey 98	DA	x69.99
Nuklear Strike	DV	72.99
Odawork: Abe's Odyssey	DV	77.99
Outcast	DV	x79.99
Pandemonium 2	DA	74.99
Panzer Commander	DV	x69.99
Panzergeneral 3D	DV	69.99
Pax Corpus	DV	x64.99
Pax Imperia	DV	69.99
PC Games Trivia	DV	29.99
Perry Rhodan o. Eastside	DV	69.99
Perry Rhodan Adventure	DV	69.99
Phantasmagoria 2	DV	69.99
Pharao	DV	59.99

Formel 1 97 Psygnosys
Deutsche Version DM 74,99

Age o. Empire Mission CD
Deutsche Version DM 19,99

M1 Tank Platoon 2
Deutsche Version DM 69,99

Golf Pro
Deutsche Version DM 69,99

Rebellion
Englische Version DM 69,99

Dark Reign Mission CD
Deutsche Version x DM 29,99

Piraten	DV	79.99
Plane Crazy	DV	69.99
Police Quest SWAT 2	DV	x69.99
Populus 3 rd Coming	DV	x79.00
Powerboat Racing	DA	x74.99
Pro Pilot	**DV**	**79,99**

Tomb Raider 1 Directors Cut incl. 4 neuer Level + Mouse Pad
Deutsche Version DM 39,99

Prost Grand Prix 98	DV	x69.99
Queen: The Eye	DV	79.00
Quest for Glory 5	DV	i.V.
Rallay Generation	DV	x69.99
Raymans World	DV	49.99
Reah	DA	x74.99
Rebellion	**EV**	**69,99**
Recoil	DV	x69.99
Red Baron 2	**DV**	**64,99**
Red Line Racer	DV	69.99

CD-ROM

Resident Evil	DV	69.99
Rising Lands	DV	69.99
Risiko	DV	59.99
Riven / Myst 2	DV	69.99
Riverworld	DV	x79.99
Saber Ace:Conf.Korea	DV	69.99
Sega Touring Car	DV	59.99
Sensible Soccer 2000	DV	x79.00
Seven Kingdoms	DV	74.99
Shanghai Dynasty	**DV**	**44,99**
Sim City 2000 + Theme Hospital	DV	79.99
SIN	DA	x74.99
Snow Racer 98	DV	x59.99
Soldier at War	DV	x69.99
Starcraft	**DA**	**79,99**
Starfleet Academy	DV	69.99
Star Trek Pinbal	DA	44.99
Star Trek First Contact	DV	i.V.
Star Trek Generation	DV	39.99
Stealth Reaper 2020	DA	74.99
Steel Panther 3	DA	69.99
Streets o. Sim City	DV	79.00
Swing	DV	39.99
Syyrah Warp Hunter	DA	34.99
Tennis Manager	**DV**	**34,99**
Tenth Planet	DV	69.99
The Art of Magic	DV	x69.99
The Reap	DV	64.99
Test Drive 4	DV	79.00
TFX 3: F22	DV	74.99
Time Shock + Pro Pinball	DA	49.99
Titanic	DV	39.99
TOCA Touring Car	DA	79.00
Tomb Raider 1 Dir.Cut	DV	39.99
Tomb Raider 2	DV	79.99
Total Annihilation	DV	79.99
Trash Vol. 1	DV	29.99
Ubik	**DV**	**79,00**
Ultima Race Pro	**DV**	**59,99**
Ultima Teil 1-6	EV	74.99
Uprising	DV	69.99
V-Rally	DV	x69.99
War Breeds	DV	44.99
War Games	DV	x79.99
War Wind 2	DV	69.99
WET-S. Empire	DV	74.99
Wing Prophecy	DV	79.00
Worldmanager '98	DV	x69.99
Worms 2	DV	74.99
X-Com : Apocalypse	DV	59.99
X-Files	DA	x42.99
X-Fire	DV	x74.99
X-Wing vs. Tie Fighter	DV	84.99
X-Wing vs. Tie F. Data	**DA**	**39,99**
Xenocracy	DV	x69.99
XLR 8	DV	x69.99
You Don´t Know Jack	**DV**	**59,99**
Youngblood	DA	79.99

Angebote solange Vorrat reicht

3 Skulls o.t. Toltecs	DV	29.99
7th Guest 11th Hour	DA/DV	29.99
AH64 Longbow	DV	29.99
Akte Europa	**DV**	**29,99**
Albion	DV	24.99
Anstoss + World Cup	DV	24.99
Baphomets Fluch 1	DV	19.99
Battle Isle 3	**DV**	**24,99**
Bing	DV	29.99
Bleifuß 1	DA	24.99
Buccaneer	**DV**	**39,99**
Chewy ESC I F 5	**DV**	**24,99**
Civilization 1	DV	24.99
Colonization	DV	24.99
Creatures	DV	29.99
Creature Shock	DV	12.99
Dark Reigh	**DV**	**29,99**
Deadlock	DV	29.99
Die Fugger 2	DV	24.99
Die Siedler 1	**DV**	**24,99**
Die total ver. Rallay	DV	24.99
DSF - Golf	DV	39.99
Earthworm Jim 1 + 2	DV	24.99
Extreme Assault	DV	39.99
Fifa Soccer Manager	DV	29.99
Flight o. t. Amaz. Queen	DV	19.99
Fritz 4 Schach	DV	39.99
Goblins Teil 3	DV	19.99
Heavy Gear	DV	39.99
Holiday Island	DV	19.99
Imperialismus	**DV**	**39,99**
Indiana Jones 3+4	DV	24.99
Interstate 76	DV	29.99

Angebote: (Fortsetzung)

KKND	**DV**	**29,99**
Links LS 97	**DA**	**29,99**
M.Pfitter d. Kokusnuss	DV	19.99
Manic Karts	DA	12.99
Master of Orion 2	**DV**	**24,99**
Mechwar. Mercernary	**DV**	**19,99**
MDK	DV	29.99
MAX	DV	29.99
Mephisto 3.5	DV	39.99
Monkey Island 1+2	DV	24.99
Pazifik Admiral	**DV**	**39,99**
Pirates Gold	DV	24.99
Piraten Insel	DV	19.99
POD Planet o. Death	DV	29.99
POD Planet o. D. DATA	DV	19.99
Privateer 2	DV	29.99
Pro Pinball the Web	DA	19.99
Railroad Tycoon Deluxe	DA	24.99
Realm o. t. Haunting	DV	34.99
Rebel Assault 2	DV	29.99
Riddle of Master LU	DV	24.99
Road Rash	DV	29.99
Sam a. Max + Day o. Tent.	DV	24.99
Schleichfahrt	DV	39.99
Shanghai Gr. Moments	DV	24.99
Sherlock Holmes 2	DV	29.99
Simon t. Sorcerer 1+2	DV	19.99
Star Trek 3/Next Gen.	DV	24.99
Stonekeep	DV	24.99
Sub Culture	**DV**	**29,99**
Super E.F. 2000	DV	29.99
Syndicate Wars	DV	29.99
The Dig	DV	29.99
Tie Fighter	DV	29.99
Time Commando	DV	29.99
Transp. Tycoon + Data	DV	24.99
Trivial Pursuit	DV	34.99
U.F.O.	DV	24.99
Ultima 8	DV	29.99
US Navy Fighter 97	DV	29.99
Voilgas	DV	29.99
Warcraft 2	DV	29.99
Wing Commander 3	DV	34.99
Wing Commander 4	**DV**	**34,99**
Worms + DATA	DV	24.99
X-Com Terror of t. Deep	DV	24.99
X - Wing Compilation	DV	29.99
Yahtzee	DV	19.99
"7"	DV	19.99
Zorck: Großinquisitor	DV	39.99
Zorck Nemesis	DV	29.99

Zubehör

Maxi Sound 64 Dynamic 3D PnP	239,99
Orchid Righteous 3D	a.A.
Alfa Quad Umschaltbox	44.99
Alfa Twin Umschaltbox	29.99
Fanatec Programator	69.99
Fanatec Lenkrad & Pedale	154.99
Comm. & Conqu. Trackball	79.99
Microsoft Joystick	
Force-Feedback Pro	249.99
Microsoft Sidewinder Game Pad	69.99
PC-Dash Command Pad	129.99
Gravis Joystick Analog Pro	39.99
Gravis Game Pad	34.99
Gravis Game Pad Pro	49.99
Gravis Joyst.Blackhawk	59.99
Gravis Firebird 2	119.99
Logitech Joyst. Warrior	129.99

Thrustmaster Formula 1 Racing Wheel
incl. Fußpedale und neuen Optionen! 234,99

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Wolfgang Lehrke" fragen. Problemen Sie es doch einfach mal aus.
Hotline 02 81-9 52 98 - 0 ab 15.00 Uhr

Versandbedingungen: Ab DM 100,- Spielewert portofreier Versand.
Vorkasse (Euroscheck) DM 6,90 pro Paket · Bei Nachnahme DM 9,90 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr. Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V. = in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

MERIDIAN, MERIDIAN 59 and 3DO sind Warenzeichen von THE 3DO COMPANY. Die Verwendung der 3DO-Warenzeichen und der Vertrieb des Meridian Spiels durch den COMPUTEC Verlag erfolgt unter Lizenz THE 3DO COMPANY. zeichnet das Copyright für Meridian 1994 bis 1997. Alle Rechte vorbehalten. Der COMPUTEC Verlag ist für den Kundenservice und alles andere in Bezug auf diese Version von Meridian 59 alleinig verantwortlich.

Sagenhafte Schätze und magische Quellen liegen in Meridian verborgen.

Nach gefährlichen Abenteuern ist die ruhige Brunnenkneipe genau das richtige.

Am Aussichtspunkt „Seeräubers Nest", legen die Abenteurer eine kurze Rast ein.

Das grafische Multiplayer-Internet-Rollenspiel:

MERIDIAN 59™

Das Tal der Trauer

Entdecken Sie die faszinierende Welt von Meridian 59™ - eine Welt voller Gefahren und Geheimnisse. Bis zu 2500 Mitspieler können an diesem großartigen Abenteuer, mit über 200 verschiedenen Locations, zahlreichen Monstern, mächtigen Göttern, außergewöhnlichen Städten und Geschäften teilnehmen. Erschaffen Sie Ihren eigenen Charakter und verbessern Sie im Laufe des Spiels Ihre Fähigkeiten. Wollen Sie als geschickter Krieger mit Schild und Schwert Ruhm erreichen, oder als machtvoller Magier die Geschichte prägen?

~

In Meridian 59™ ist all das möglich und noch unendlich mehr. Meridian 59™ ist ein Abenteuer einer völlig neuen Dimension, mit echter Interaktivität zwischen den Mitspielern - Sie können sich unterhalten, Handel treiben oder auch kämpfen.

~

Spiel komplett in deutsch!
Jetzt anmelden: http://www.pcgames.de
oder http://www.pcaction.de.
(Anmeldung über „GAMES" auf der Homepage)

Eine Gruppe von Spielern erforscht die Geheimnisse des Feenwaldes.

Eine Audienz bei der Prinzessin - die Gefolgsleute haben sich versammelt.

Hier ist Vorsicht und Mut gefragt: Erforschen Sie düstere Höhlen und Verliese.

©COMPUTEC MEDIA

BESTSELLER KAUFHOF/HORTEN

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(1)	**Gold Games 2**	**TopWare**
2	(Neu)	Neue Level – Age of Empires	Sybex
3	(2)	Titanic	Philips Media
4	(5)	Age of Empires	Microsoft
5	(6)	FIFA Interactive 98	EA Sports
6	(4)	C&C 2 – Vergeltungsschlag	Westwood Studios
7	(3)	Tomb Raider 2	Eidos
8	(9)	Flight Simulator 98	Microsoft
9	(7)	Wing Commander Prophecy	Origin
10	(11)	Die Siedler 2 Gold	Blue Byte
11	(19)	Need 4 Speed 2 SE	Electronic Arts
12	(Neu)	Diablo: Hellfire	CUC/Sierra
13	(12)	C&C 2 – Gegenangriff	Westwood Studios
14	(10)	Riven – The Sequel to Myst	Cyan/Red Orb
15	(14)	F1 Racing Simulation	Ubisoft
16	(Neu)	Earth Mission Pack 2	TopWare
17	(Neu)	Flight Unlimited 2	Eidos Interactive
18	(Neu)	Jedi Knight: Mysteries of the Sith	LucasArts
19	(13)	C&C 2 – Alarmstufe Rot	Westwood Studios
20	(Neu)	Anstoss 2	Ascaron

BESTSELLER KARSTADT

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(1)	**Gold Games 2**	**TopWare**
2	(Neu)	BattleZone	Activision
3	(Neu)	Neue Level für Age of Empires	Sybex
4	(3)	Age of Empires	Microsoft
5	(Neu)	Anstoss 2 – Verlängerung	Ascaron
6	(Neu)	Jedi Knight – Mysteries of the Sith	LucasArts
7	(2)	Tomb Raider 2	Eidos Interactive
8	(7)	Grand Theft Auto	BMG Interactive
9	(Neu)	Bundesliga Manager 97	Software 2000
10	(11)	Lula Inside	CDV
11	(4)	FIFA 98	Electronic Arts
12	(Neu)	Red Baron 2	CUC Software
13	(6)	Flugsimulator 98	Microsoft
14	(Neu)	Die Germanische Offensive	S.A.D.
15	(Neu)	Star Wars Rebellion	LucasArts
16	(Neu)	You Don't Know Jack	BMG Interactive
17	(15)	Lords of Magic	CUC Software
18	(Neu)	M1 Tank Platoon	MicroProse
19	(8)	Die Siedler 2 Gold	Blue Byte
20	(Neu)	Das Grab des Pharao Ravensburger	Interactive

TOP20 HERSTELLER

Rang	Hersteller
1	**Westwood Studios**
2	TopWare
3	Electronic Arts
4	Microsoft
5	LucasArts
6	Eidos Interactive
7	Ascaron
8	Bullfrog
9	Cyan/Red Orb Entertainment
10	Blue Byte
11	MicroProse
12	JoWood Entertainment
13	Mindscape
14	Ubi Soft
15	Acclaim
16	Blizzard
17	Kabel 1
18	Philips Media
19	Activision
20	NovaLogic

BESTSELLER GAMES 4U

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(Neu)	**Star Wars Rebellion**	**LucasArts**
2	(7)	Jedi Knight Mission	LucasArts
3	(Neu)	Anstoss 2 – Verlängerung	Ascaron
4	(Neu)	Battlezone	Activision
5	(Neu)	Gold Games 2	TopWare
6	(1)	Grand Theft Auto	BMG Interactive
7	(9)	F1 Racing Simulation	Ubi Soft
8	(Neu)	Lula Inside	CDV
9	(Neu)	You Don't Know Jack	BMG Interactive
10	(Neu)	Anstoss 2	Ascaron

BESTSELLER JOYSOFT

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(3)	**Age of Empires**	**Microsoft**
2	(4)	Grand Theft Auto	BMG Interactive
3	(1)	FIFA Soccer 98	Electronic Arts
4	(Neu)	Jedi Knight Mission	LucasArts
5	(Neu)	Lords of Magic	CUC Software
6	(Neu)	Anstoss 2 – Verlängerung	Ascaron
7	(2)	Tomb Raider 2	Eidos Interactive
8	(5)	Wing Commander Prophecy	Origin
9	(6)	Monkey Island 3	LucasArts
10	(8)	Gold Games 2	TopWare

TOP10 LESERCHARTS

Rang	Titel	Hersteller
1	**Tomb Raider 2**	**Eidos Interactive**
2	Jedi Knight	LucasArts
3	Age of Empires	Microsoft
4	Grand Theft Auto	BMG Interactive
5	Wing Commander Prophecy	Origin
6	Blade Runner	Westwood Studios
7	F1 Racing Simulation	Ubi Soft
8	Lords of Magic	CUC Software
9	Anstoss 2 – Verlängerung	Ascaron
10	C&C 2 – Alarmstufe Rot	Westwood Studios

BESTSELLER

LESER-CHARTS

Es interessiert uns natürlich, welche Spiele unseren Lesern am Herzen liegen, deshalb möchten wir Sie auch weiterhin dazu auffordern, uns Ihr momentanes Topspiel zu nennen. Notieren Sie Ihren Favoriten auf einer Postkarte und senden Sie diese an nachfolgende Adresse. Unter allen Einsendungen verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

Computec Verlag • Redaktion PC Action • Kennwort: Lesercharts
Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

GEWINNER DER LETZTEN AUSGABE:

Wolfgang Schmidt, Kitzingen

erhält ein StarCraft-Spiel (Tests des Monats 4/98)

DIE PC ACTION SPIELE-REFERENZEN

(in alphabetischer Reihenfolge)

ADVENTURE

Blade Runner	Westwood
Curse of Monkey Island	Lucas Arts
Indiana Jones and the Fate of Atlantis	LucasArts
Dark Earth	Kalisto
Simon the Sorcerer 2	Adventure Soft

WISIM

(Neu) Anno 1602	Sunflowers
Anstoss 2	Ascaron
Capitalism	Software 2000
Hattrick	Ikarion
Theme Park	Bullfrog
Industriegig. + Mission	JoWood

ACTION

(Neu) Forsaken	Acclaim
Jedi Knight	LucasArts
Privateer - The Darkening	Origin
Tomb Raider 2	Eidos
Virtua Fighter 2 PC	Sega
Wing Commander Prophecy	Origin

STRATEGIE

Civilization 2	MicroProse
C & C 2: Alarmstufe Rot	Westwood
Dungeon Keeper	Bullfrog
Max	Interplay
Age of Empires	Microsoft
Total Annihilation	GT Interactive

SIMULATION

Comanche 3	NovaLogic
F1 Racing Simulation	Ubi Soft
F-22 ADF	DID
Hexagon Kartell	Ascaron
Longbow 2	Electronic Arts

SPORT

FIFA Soccer 98	Electronic Arts
Links LS 98	Access
NBA Live '98	Electronic Arts
NHL 98	Electronic Arts
Virtual Pool 2	Interplay

ROLLENSPIEL

Diablo	Blizzard
DSA3 - Schatten über Riva	Attic
Lands of Lore 2	Westwood
Ultima Underworld 2	Origin
Wizardry 7	Sir Tech

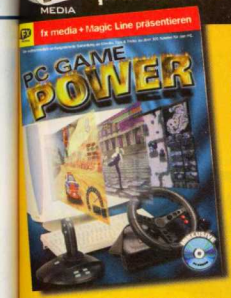
RENNSPIEL

Formel 1	Psygnosis
Have a NICE Day	Magic Bytes
Moto Racer	Electronic Arts
Int. Rally Champ.	Europress
POD	Ubi Soft

FX MEDIA

präsentiert: GAME POWER-Serie:

fx media • Magic Line präsentieren



PC GAME POWER

Die wahrscheinlich umfangreichste Sammlung von Cheats sowie Tips&Tricks zu über 300 PC-Spielen. Inkl. PC-CD ROM. Auf der CD ROM sind verschiedene HEX-Editoren sowie spielbare DEMO-Versionen von AGE OF EMPIRE, RESIDENT EVIL, MYTH...u.v.a.

ISBN: 3-933258-33-2 DM 29,90

PC GAME POWER
ACTION & STRATEGIE SAMMELBAND

Komplettlösungen inkl. detaillierten Darstellungen zu Jedi Knight (Dark Forces 2), Incubation, Dark Reign, Hexen 2 und Tomb Raider 2. Inkl. PC-CD ROM.

ISBN: 3-933258-40-5 DM 24,90

PSX GAME POWER

Jede Menge Cheats und Tips & Tricks zu aktuellen Spielen für die Sony PlayStation. Auf der CD ROM befinden sich spielbare Demo-Versionen von Command & Conquer 2 dt. und Bloody Roar.

ISBN: 3-933258-10-3 DM 24,90

PC GAME POWER
ADVENTURE SAMMELBAND

Komplettlösungen inkl. detaillierten Darstellungen zu Zork, Men in Black, Legacy of Time (Journey Man 3), Grab des Pharao, Floyd, Baphomets Fluch 2, Atlantis, Resident Evil und Monsky Island 3. Inkl. PC-CD ROM.

ISBN: 3-933258-42-1 DM 24,90

N64 GAME POWER

Jede Menge Cheats und Tips & Tricks zu aktuellen Spielen für die Nintendo 64-Spielkonsole.

ISBN: 3-933258-20-0 DM 19,90

Bestell-Hotline: 0180-5228000
Info- und Fax-Box: 0180-5229000

INTERNET: www.fx-media.de

Bestellungsgestaltung: DM 1,97 bis März 98

discreet monsters® produziert und entwickelt internationale 3D-Spiele und 3D-Tools. Zur Erweiterung unseres innovativen Developer-Teams suchen wir Dich als

discreet® monsters

Level Designer

Du bringst folgende Erfahrungen mit:
(nicht alles auf einmal notwendig!)

- Fit in 3D Modelling (Lightwave, 3D Studio Max, Softimage)
- Levelbau (Quake- o. Duke-Levels)
- Photoshop, Textur-/Mappingerstellung
- Architektonisches und gestalterisches Grundwissen
- Theoretisches Grundwissen: 3D, digitale Bildbearbeitung,Bildformate, Gametech., Programmiersprachen
- Kenntnis der gängigen 3D-Games

3D Designer

Du bringst folgende Erfahrungen mit:
(nicht alles auf einmal notwendig!)

- Virtuoser Umgang mit Lightwave (Modelling) (alternativ Top-Kenntnisse 3D Studio Max o. Softimage)
- Alle Animationstechniken (IK, Bones, usw.)
- Photoshop, Textur-/Mappingerstellung
- Erstellen von Objekten für Realtimerendering Engines
- „Analoge" gestalterische Fähigkeiten
- Know-How: 3D allg., Mapping, Beleuchtung, Gametech., Multimedia, Bandbreiten, Bildformate, usw.
- Kenntnis der gängigen 3D-Games

Wenn Du Lust hast, in einem lustigen, familiären Team Deine volle kreative Leistung einzubringen, dann schicke uns bitte eine kurze, formlose Bewerbung mit Arbeitsproben und Gehaltsvorstellung. Irgendwelche Fragen? - Einfach anrufen!

discreet monsters® • Designerbewerbung •
Türkenstrasse 55 • D-80799 München
Fon ++49-(0)89-27 77 76-18 • Fax ++49-(0)89-27 77 76-76
designerbewerbung@**discreet**monsters.com

02/98

03/98

04/98

NACHBESTELLEN!

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:
Computec Verlag, LESERSERVICE, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

❒ PC Action mit CD-ROM 02/98	zu DM 7,90	
❒ PC Action mit CD-ROM 03/98	zu DM 7,90	
❒ PC Action mit CD-ROM 04/98	zu DM 7,90	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,
GESAMTBETRAG		

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen)

❒ Gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck oder bar)

❒ Bequem per Bankeinzug

Konto.-Nr.

BLZ

Bitte beachten:
Angebot gilt nur im Inlan

COMPUTEC Verlag

PC Games CD-ROM & Mag

MAXIMUM FUN

AGE OF EMPIRES™

Die CD-ROM enthält neue Karten und Kampagnen für den Einzel- und den Mehrspielermodus sowie weiteres Zubehör zum Spiel!

DIE NEUE EPOCHE

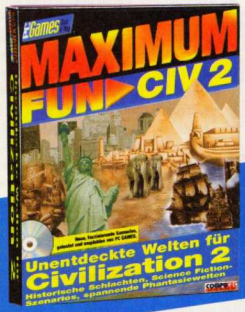
Das Add-On für AGE OF EMPIRES™

Spielen Sie die genau recherchierte Geschichte vergangener Völker nach!

für nur DM 29,95
(unverbindliche Preisempfehlung)

Unentdeckte Welten für Civilization 2:

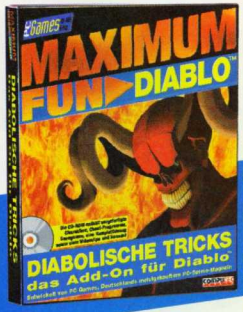
Über 50 neue Szenarios zu dem MicroProse-Hit. Zu jedem Szenario gibt es technische Infos und eine Kurzbeschreibung. Für alle „Civilization 2"-Fans etwas: historische Schlachten, ganze Kriege, Science-fiction und spannende Phantasiewelten. Ein Add-On für viele Stunden Spielspaß.



DM 29,95
(unverbindl. Preisempfehlung)
Jetzt erhältlich bei Ihrem Fachhändler!

Diabolische Tricks – Add-On zu Diablo:

Eine randvolle CD-ROM mit über 100 unterschiedlich ausgerüsteten Charakteren, mehreren Cheatprogrammen und einer detaillierten Erklärung jedes Gegenstandes und Gegners in der Welt von Diablo erwartet Sie mit diesem Add-On. Komfortabel zu installieren und mit übersichtlichen Menüs für jedermann sofort geeignet.



DM 29,95
(unverbindl. Preisempfehlung)
Jetzt erhältlich bei Ihrem Fachhändler!

Die Besiedlung – Add-On zu Siedler 2:

100 neue Szenarios und damit wieder viele Stunden Spielspaß für alle Besitzer von Siedler 2 (Vers.1.5) bietet „Die Besiedlung". Über ein komfortables Menü können alle Levels installiert werden. Mit auf der CD-ROM: ein ausführlicher Workshop mit erprobten Strategien und zahlreichen neuen Tips&Tricks.

DM 29,95
(unverbindl. Preisempfehlung)
Jetzt erhältlich bei Ihrem Fachhändler!

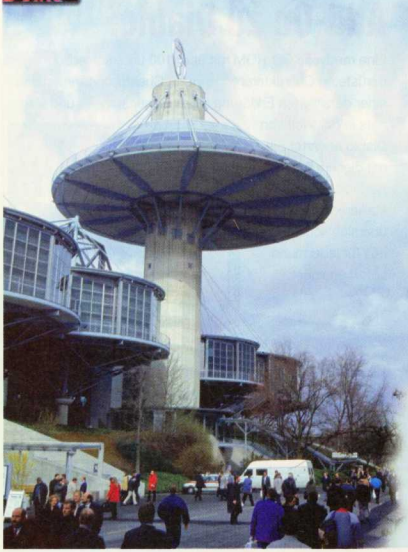
Krieg der Planeten – Add-On zu Dark Colony:

Mit dieser CD erhalten Sie 60 brandneue Multiplayer-Karten für das Spiel mit 2 bis 8 Spielern, die über ein komfortables Menü nach unterschiedlichen Kriterien (Kartengröße - Spieleranzahl - Terrain) ausgewählt werden können. Zusätzlich noch spielbare Demoprogramme brandneuer PC-Actionspiele.

DM 34,95
(unverbindl. Preisempfehlung)
Jetzt erhältlich bei Ihrem Fachhändler!

Zusatzsoftware zu aktuellen PC-Spielen!

Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine



TRENDBAROMETER

Automobile Verfolgungsjagden auf der Gegenfahrbahn, tropisch temperierte Hallen mit hautnahen Besuchererlebnissen, protzige Messestände ohne jeglichen Überblick, eigenwillige Busverkehre auf dem Messegelände, Standparties mit feuchtfröhlichem Ausgang. Sie haben es erraten, die CeBIT stand auf dem redakteurlichen Terminkalender.

Es war kaum zu übersehen oder zu überhören, daß das Messeangebot an Hardwareprodukten deutlich Richtung Windows 98 schielte. Ob dies nun die Modethemen USB, DVD oder AGP waren oder Trends wie schnurlose Infrarot-Eingabegeräte, 3D-Sound sowie brandneue 3D-Grafikbeschleuniger – die betriebssystemseitige Unterstützung dieser Features löst emsiges Treiben in den Entwicklerlabors aus. Der offizielle Release-Termin von Windows 98 in den USA ist für den 27. Juni bestätigt worden – die deutsche Fassung kann also noch im Juli erwartet werden. Gerade im USB-Segment ergeben sich für Spielehardware-Entwickler Möglichkeiten, um den Spaß am Zocken noch wesentlich zu verbessern. Die stärkere Verbreitung von AGP-Karten wird ebenfalls für einen erhöhten Launefaktor sorgen, da Spieleentwickler einen höheren Anreiz erhalten, ihre Lieblinge mit aufwendigeren Texturen zu tapezieren. DVD-Laufwerke waren ebenfalls an vielen Ständen präsent und sind nun in der zweiten Generation angelangt. Man darf trotzdem bezweifeln, daß sich die Lücke zwischen hard- und softwareseitiger Entwicklung dieses Jahr schließen wird. Immerhin sind für 1998 eine Vielzahl von deutschsprachigen DVD-Filmen angekündigt.

Thilo Bayer

HEXENZAUBER²

Der Frühling wird mit einer Vielzahl an neuen Grafik-Chips und -Karten eingeleitet. Das Dasein als Newsmeldung hat jedoch lediglich der Voodoo²-Chip überschritten: So konnten wir uns von der Leistungsfähigkeit der CeBIT-Kandidaten Diamond Monster 3D II und miroHISCORE² 3D überzeugen.

Wenn man die Häufigkeit des Anblicks einer Grafikkarte mit i740- oder Voodoo²-Chipsatz pro CeBIT-Stand ausrechnen würde, dann wären zumindest die Hallen 8 und 9 absolute Spitzenreiter in dieser Präsenz-Statistik. Neben diesen beiden allgegenwärtigen Platinen waren auch eine Reihe sogenannter Voodoo²-Killer zu sehen, die jedoch im separaten Grafikkarten-Teil erläutert werden.

Anbieterdschungel

Als einziger Großanbieter setzt Diamond (08151-266-0) mit der Monster 3D II X100 vorerst auf eine 8 MB-Lösung, die 12 MB-Variante (X200) ist aber schon angekündigt und wird noch im ersten Halbjahr ausgeliefert. Neben der Monster II konnten wir auch schon die HISCORE2 3D von miroMEDIA (01805-225450) testen, die ebenfalls ihre Premiere auf der CeBIT hatte. Guillemot (0211-33800-0) demonstrierte die Leistungsfähigkeit von Voodoo² anhand der Maxi Gamer 3D2 mit 12 MB Speicher – ab Ende April soll mit der Auslieferung begonnen werden. Die 3D Blaster Voodoo² von Creative Labs (089-9579081) nahm die Hardware-Redaktion schon in der letzten Ausgabe unter die Lupe. Mittlerweile wurde das Spielebundle für die 8 MB-Version bekanntgegeben: Incoming, G-Police, Ultimate Race Pro und Actua Soccer versüßen das Voodoo-Leben der mit 500,- Mark angesetzten Beschleunigerkarte. Aus dem dicken Platinen-Portfolio von STB (www.stb.com) ragt die 8 MB (499,- Mark) und 12 MB (650,- Mark) dimensionierte Black Magic 3D heraus. Spielebeilagen will der Grafikkarten-Spezialist nicht servieren, um die Preisgestaltung möglichst kundenfreundlich vornehmen zu können. Weitere Konkurrenten um die Voodoo-Gunst sind unter anderem Jazz Multimedia (0241-4704116) mit der Renegade 3D sowie Anubis (06897-9088-0) mit der Typhoon 3D Max II. Das Gespräch mit Quantum 3D (**www.quantum3d.com**) hingegen zeigte, daß auch für echte Hardcore-Spieler noch Träume wahr werden können. Die Obsidian2-Reihe der High-

Die Voodoo²-Karte von Jazz hat 12 MB EDO-RAM und wird voraussichtlich unter 500,- Mark kosten.

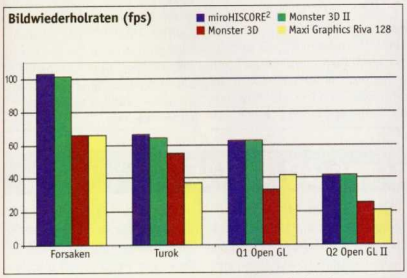
End-Bastler umfaßt eine „normale" 12 MB-Version (S-12, 329 $), die gleiche Ausführung in AGP (S-12 AGP, 349 $) sowie ein Brett, das internes Scan Line Interleaving betreibt (X-16, 549 $). Die AGP-Platine arbeitet im 1X-Modus und erlaubt damit den schnelleren Datentransport zwischen CPU und lokalem Grafik-Speicher – das Auslagern von Texturen im Hauptspeicher beherrscht sie aber nicht.

Zauberpraxis

Nach der 3D Blaster Voodoo² mußten sich nun die Diamond Monster 3D II mit 8 MB sowie die miroHISCORE² 3D beim Benchmark-Spießrutenlaufen bewähren. Den 3D Winbench 98 von Ziff-Davis und den Final Reality V. 1.01 setzten wir dabei nur zur 3D-Qualitätsbestimmung ein. Die eigentlichen Performance-Hürden stellten Forsaken (Direct3D), das Turok-Demo (Glide bzw. Direct3D), Q1 OpenGL (demo2 unter OpenGL) und Q2 OpenGL (demo1 unter OpenGL) – jeweils in 640x480. Bei den Voodoo-Platinen wurde die Refreshraten-Synchronisation abgeschaltet, da hierdurch keine Qualitätsnachteile erkennbar wurden. Die Voodoo²-Fraktion zeigt im Test geschlossen, daß der Begriff „3D-Performance" neu definiert werden muß. Andererseits muß jedem Käufer klar sein, daß eine völlige Abwärtskompatibilität nicht gegeben ist. Wer genug Geld auf der Seite hat und eine gute 2D-Karte sein eigen nennt, ist mit einem V²-Board jedenfalls hervorragend für die kommenden Spieletitel gerüstet. Wer dagegen Spinnweben im Sparstrumpf hat, sollte sich die Preissenkungen bei Graphics-Boards nicht entgehen lassen oder die Konkurrenz-Platinen abwarten.

Thilo Bayer

Ein neues Feature in der Spielelandschaft: Trilineares Filtern erlaubt geschmeidige Übergänge zwischen einzelnen Texturstufen.

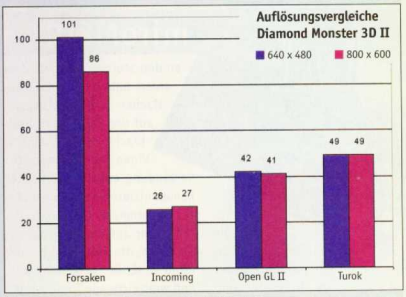


Das Endergebnis fällt auf unserem P233 MMX eindeutig zugunsten des Voodoo²-Chips aus – nur bei Turok ist die FPS-Steigerung gering.

Modell	Monster 3D II X100	HISCORE² 3D
Hersteller	Diamond	miroMEDIA
Info-Telefon	08151-2660	01805-225450
Preis (lt. Hersteller)	DM 530,-	DM 649,-
Ausstattung		
Chipsatz	Voodoo²	Voodoo²
Grafik-RAM	8 MB EDO	12 MB EDO
3D-Schnittstellen	D3D, Glide, OpenGL	D3D, Glide, OpenGL
Treiber-Version	V. 4.10.01.0015	V. 4.10.01.0079
RAMDAC	135 MHz	135 MHz
Garantiezeit	5 Jahre	2 Jahre
3D-Features (3D Winbench 98)		
Fog Vertex	ja	ja
Fog Table	ja	ja
Glanzlichter	ja	ja
Color Key Transparenz	ja	ja
Alpha Transparenz	ja	ja
Trilineares Filtering	ja	ja
MIP-Mapping	ja	ja
max. 3D (Jedi Knight)	960x720, 16 Bit	960x720, 16 Bit

VOODOO² UNPLUGGED

Inhaber einer gut gepflegten Voodoo Graphics-Karte werden sich angesichts der 3D-Performance von V² zu Recht fragen, ob ihr einstmals flotter Beschleuniger von nun an zum alten Platineneisen gehört. Da die polygonseitig aufwendigen und heftig texturierten Spiele erst Richtung Herbst erscheinen werden, befindet sich der normalsterbliche Zocker vorerst noch gut im Geschwindigkeitsrennen. Neugierige High-End-Spieler interessiert jedoch vielmehr die Frage, was Voodoo² jetzt schon bringt. Da sind zum einen die höheren Auflösungsmodi zu nennen, die spielabhängig bis zu 960x720 Bildpunkten reichen. Daneben muß aber auch die Qualitäts-Abteilung beachtet werden. Neue Features wie trilineares Filtering, Bump Mapping oder Multi-Texturing müssen vom jeweiligen Spiel unterstützt werden und tragen daher erst in zukünftigen Veröffentlichungen zum Augenschmaus bei. Im Texturenbereich versprechen Prey, Unreal, SiN, Half-Life und Heavy Gear 2 neue Dimensionen – diese Spiele werden bis zu 8 MB Texturen verwenden. Doch auch bei bereits jetzt erhältlichen Spieletiteln lassen sich qualitative Verbesserungen erkennen. Einerseits ist die Gamma-Korrektur nun ansehnlicher, darüber hinaus wirken Texturen schärfer, da sie nicht mehr so stark wie beim Voodoo Graphics weichgezeichnet werden. Die Glaubensfrage nach 8 oder 12 MB Speicherbestückung läßt sich dabei nicht ohne weiteres beantworten. Ein Geschwindigkeitsvorteil ist durch mehr Texturspeicher vorerst nicht zu erreichen, andererseits kosten die zusätzlichen Bausteine nur knapp 100,- Mark mehr und sind nicht nachrüstbar. Generell läßt sich festhalten, daß die Geschwindigkeitsvorteile von Voodoo² im 800x600-Grafikmodus sowie auf einem hochgetakteten Pentium II-System noch stärker hervortreten, als dies auf einem Sockel 7-Rechner der Fall ist. Die SLI-Option ist darüber hinaus ein Garant für die Performance-Ausbaufähigkeit in der Zukunft. Für Liebhaber älterer Glide-Spiele gibt es bisher jedoch einen Haken, der an dieser Stelle nicht unerwähnt bleiben sollte: Offiziell laufen Spiele, die für die Glideversion 2.1 oder niedriger optimiert wurden, nicht auf einer V2-Karte. Davon sind unter anderem auch solche Spiele betroffen, die noch für DOS-Glide programmiert worden sind.



Der Voodoo² hat auf unserem Sockel-7-Testrechner bei den meisten Spielen genug Pixelfüllraten-Power, um auch höhere Auflösungsstufen ohne großen Performanceverlust zu meistern.

IM GESPRÄCH MIT 3DFX

Auf der CeBIT ergab sich die Möglichkeit, beim Mittagessen mit Darlene Kindler sowie Nick Pandher von 3Dfx zu plaudern. Trotz hoffnungslos überfüllter Restaurants und einem übelst gelaunten Kellner konnten wir einige interessante Neuigkeiten erfahren.

PC ACTION: *Direkt nach Auslieferung der ersten V²-Boards häuften sich Meldungen über Probleme mit Glide-Spielen. Gibt es für diese Bugs eine konkrete Fehlerquelle?*

Nick Pandher: Die Probleme, die hauptsächlich bei älteren Glide-Spielen auftauchen, sind auf mehrere Ursachen zurückzuführen und werden bald vollständig ausgeräumt sein. Manche dieser Spiele laufen durch das Einbinden spezieller Umgebungsvariablen in der Autexec.bat, andere benötigen definitiv einen Patch. Wir arbeiten aber mit allen betroffenen Spieleherstellern eng zusammen und werden in Kürze auch ein Bugfix-Kit veröffentlichen (mittlerweile laufen unter anderem Wing Commancer Prophecy und Nuclear Strike durch einen Patch bzw. neuere Treiber problemlos).

PC ACTION: *Bei Voodoo-Graphics-Platinen gab es Ende letzten Jahres in Europa massive Lieferengpässe. Erwarten Sie eine ähnliche Situation für den Voodoo²?*

Darlene Kindler: Die starke Nachfrage nach V²-Chips bedingt momentan gewisse Lieferschwierigkeiten. Wir rechnen aber fest damit, daß sich die Situation im Mai entspannt, so daß eine ausreichende Zahl an V²-Boards für den Endkunden (auch in Europa) zur Verfügung stehen wird.

PC ACTION: *Was kann man von einem SLI-System bei der Spiele-Performance erwarten?*

Nick Pandher: Neben den höheren Auflösungsmodi bietet ein SLI-Kombi eine theoretisch doppelt so hohe Füllrate wie eine Einzelkarte. Da ein Spiel aber nicht nur von der Füllrate der 3D-Karte, sondern auch von der CPU abhängt, bedeutet dies nicht die Verdoppelung der Frameraten im Spiel. Außerdem wichtig: Im SLI-Modus wird nur der Bildspeicher der Karten zusammengelegt. Die Texturen müssen trotz allem weiterhin in beiden Platinen gleichzeitig bereitgehalten werden, weshalb sich der Texturspeicher nicht erhöht.

VOODOO² IM NETZ

Eine aktuelle Liste mit Infos über den Stand der Kompatibilitätsdinge findet der interessierte Anwender unter **http://www.voodooextreme.com/v2gamefaq.html** *oder gleich direkt bei* **http://www.3dfx.com/products/products**. *Wer sich generell über Voodoo2 informieren will, kann dies unter anderem auch bei* **http://www.web-future.com/voodoo2/main.htm** *oder bei* **http://www.3dfxcenter.com/right.html** *tun. Auch der Hardware-Guru Thomas Papst widmet sich ausführlich dem heißen Hexen-Thema und beschäftigt sich dabei mit dem Übertakten, den SLI-Vorteilen sowie der CPU-Abhängigkeit von Voodoo² (***http://www.tomshardware.com***).*

Diamond Monster 3D II X100

Der große Grafikbruder der vielgepriesenen und mehrfach ausgezeichneten Monster 3D wird sich zuerst in einer 8 MB-Version materialisieren (Modell X100 für 540,- Mark), bevor Diamond dann ebenfalls die Speicherkeule auspackt und eine 12 MB Voodoo²-Karte (Modell X200) veröffentlicht. Wie vom Multimedia-Spezialisten aus Starnberg gewohnt, kann sich der Käufer der Einsteigerversion optional über ein dickes Ausrüstungspaket freuen. Immerhin machen sich mit Heavy Gear, Interstate ´76 und Need for Speed II SE drei Vollversionen in der Box breit, dazu kommen noch Tomb Raider 2 OEM sowie einige Demos. Die 4-2-2-Speicherkonfiguration unserer Testversion erlaubt in Jedi Knight immerhin eine 3D-Auflösung von 960x720. Ein Blick in die Leistungs-Abteilung zeigt, daß sich die Frameraten der Diamond-Platine eigentlich nicht von denen einer 12 MB-Version unterscheiden. Speicher-Fetischisten mögen sogar durchaus an der MEGA-Monster interessiert sein, die mittels Verbindungskabel aus zwei gleichartig bestückten V2-Boards zusammengebaut wird – der normalsterbliche Anwender kann sich diese Option zumindest für die Zukunft offenhalten. Fazit: Die 3D II ist höllisch schnell, zaubert prächtige Bilder, hat aber wie alle V2-Boards ein kleines Kompatibilitätsproblem bei Glide-optimierten Spielen.

Ausstattung:	sehr gut
Hardware-Features:	sehr gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	**sehr gut**

miroMEDIA HISCORE² 3D

Obwohl die Differenzierungsmöglichkeiten bei Voodoo²-Karten im Moment noch recht mager sind, hat es miro tatsächlich geschafft, ein vergleichsweise einzigartiges Beschleuniger-Board an den Start zu bringen. Zum einen haben die HISCORE-Macher einen TV-Ausgang auf der Platine untergebracht, der über eine S-Video- oder Composite-Verbindung mit dem Fernseher kommunizieren kann. Besonderes Augenmerk legt man bei miro aber auf die Bedienungs-Software, die wie schon bei der alten HISCORE für komfortable und weitreichende Tuning-Maßnahmen eingesetzt werden kann. Neben Monitor- und Auflösungseinstellungen bietet das nette Programmchen beispielsweise auch das Hochschrauben der Voodoo²-Taktfrequenz auf bis zu 100 MHz an. Diese insgesamt hochwertigere Ausstattung hat auch ihren Preis, so daß die HISCORE² im Schnitt knapp 50,- Mark mehr als andere 12 MB-Karten kosten wird – was in der Preiskategorie von Voodoo² aber wohl kaum eine Rolle spielt. In der Hexenküche unseres Performance-Testlabors schlug sich der High-End-Turbo jedenfalls bravourös und lieferte sich mit der Creative Labs-Karte einen harten Kampf um die Frameraten-Krone. Dabei scherte sich die Add-on-Karte keinesfalls um die anzusteuernde 3D-Schnittstelle: Sie fühlte sich bei Glide-, Direct3D- und OpenGL-Spielen mehr als pudelwohl. Lohn der Mühe: der HardwareXtra-Award für ein pfeilschnelles Add-on-Geschoß.

Ausstattung:	sehr gut
Hardware-Features:	sehr gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	**sehr gut**

Mission: Entdecken Sie die Welt der PC GAMES...

... tauchen Sie ab in fantastische Dimensionen, verlieren Sie sich in neuen Welten, überschreiten Sie die Grenzen zwischen Fiktion und Wirklichkeit! PC GAMES – das meistgekaufte PC-Spielemagazin – verrät Ihnen, wie. Kompetente Tests zeigen Ihnen, welche Spiele die wirklichen Highlights sind. Außerdem im Heft: 48 Seiten Tips und Tricks, 24 Seiten Hardware-Special, News, Previews und Exklusivreportagen. Das Extra: CD-ROM-Booklet mit ausführlichen Anleitungen zu allen Demos der Heft-CD. PC GAMES – jeden Monat 250 Seiten für nur DM 9,90. Im Internet: http://www.pcgames.de.

PC Games – Damit Sie wissen, was gespielt wird!

Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine

COMPUTEC VERLAG

COMPUTEC Verlag

HEXENJAGD

Im Gerangel um neue Grafikkarten-Chips heißt es erst einmal Ruhe bewahren. Voodoo², Riva ZX und TNT, Matrox G200, VideoLogic PVRSG, Number Nine Silver Hammer und Intel740 heißen die aussichtsreichsten 3D-Kandidaten für das Jahr 1998.

Neues Jahr, neues Grafikglück. Die CeBIT war für viele Chipentwickler und Grafikkarten-Bauer die willkommene Plattform, um ihre neuesten Produkte zu zeigen – ob an der offiziellen Stand-Theke oder in der schalldichten VIP-Lounge. Schon während der Messe überschlugen sich die News-Seiten im Internet mit Vorabberichten über sensationelle Begegnungen der dritten Grafik-Dimension. Das Wort vom „!Voodoo²-Killer" machte die Runde und wurde nicht selten überstrapaziert. Da keiner der V²-Konkurrenten mit endgültiger Hard- oder Software präsentiert wurde, sollte Sachlichkeit das oberste Gebot sein. Endgültige Leistungstests werden zeigen, wie schnell und qualitativ hochwertig die neuen Bretter wirklich sind.

API-Update

Entgegen ersten Informationen wird DirectX6 nach Angaben von Kevin Bachus – Produktmanager von DirectX – schon im Juli ´98 als separates Programm zur Verfügung stehen. DX6 wird für Windows 95 und 98 veröffentlicht und kann in einer Betaversion im Mai begutachtet werden. Von großem Interesse werden Features wie Bump Mapping (Darstellung realistischer Oberflächenstrukturen), Multi-Texturing (Tapezieren eines Polygons mit unterschiedlichen Texturen in einem Zyklus) oder Textur-Kompression sein. Einen Ausblick auf die API-Zukunft gibt die Internetseite `www.sgi.com/fahrenheit`, die sich mit dem Projekt Fahrenheit beschäftigt. Bei Fahrenheit handelt es sich um eine Kooperation zwischen Microsoft und Silicon Graphics, die die Zusammenlegung von Direct3D und OpenGL in den nächsten Jahren beinhaltet. Derweil wurden von SGI die Spezifikationen für OpenGL 1.2 verabschiedet.

MATROX PRODUCTIVA G100

Ab April wird Matrox den neuen G100 Chip in verschiedene Grafik-Produkte verbauen. Zum Test stand uns schon die Productiva G100 zur Verfügung, die mit 8 MB SDRAM und zu einem Kampfpreis von 249,- Mark erscheint. Das reine AGP-Board besticht durch seine hervorragenden 2D-Eigenschaften, die unter anderem Truecolor-Modi bis 1.600x1200 bei 85 Hz ermöglichen – ein 230 MHz-RAMDAC macht es möglich. Unsere Messungen mit dem Business Winstone 98 von Ziff-Davis bescheinigen der Karte sehr gute Leistungen, die sie mit an die Spitze der aktuellen 2D-Konkurrenz katapultieren. Durch entsprechende Sockel lassen sich darüber hinaus ein DVD-Modul oder ein Video-Ausgang nachträglich zustecken. Der 3D-Bereich ist für High-End-Zocker trotz im Vergleich zur Mystique neuer Features wie bilinearem Filtering und einem Dreiecks-Setup dagegen eher uninteressant und lediglich für einfache Spiele ausreichend. 35 fps bei Forsaken (leichte Transparenzfehler), 26 fps bei Turok (Probleme mit Explosionen) sowie 20 fps bei Incoming (heftige Darstellungsfehler) sind nicht schlecht, dürften Spieler aber nicht zufriedenstellen. Insgesamt ist der Productiva ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis zu bescheinigen. Als hervorragende 2D-Basis für 3D-Zusatzboards gibt es momentan keine bessere Wahl.

FACTS POWERVR HIGHLANDER

Die Roadmap bei VideoLogic sieht mehrere PVR-Produkte auf Basis der Next Generation-Chips vor. Als erstes wird ein Kombi-Board realisiert, das noch in diesem Jahr durch ein reines Add-on-Brett verstärkt werden soll. Die Kompatibilität zu den 3D-Schnittstellen DirectX, OpenGL und PowerSGL ist dabei ein Garant für die problemlose Lauffähigkeit von 3D-Spielen. Durch die Integration verschiedener Schritte der 3D-Pipeline in den Chip wird die CPU-Abhängigkeit im Vergleich zum PCX2 stark reduziert.

- *Chiptyp: 3D bzw. Kombi*
- *AGP: 2x Mode mit DME*
- *Interner Datenbus: 64 Bit*
- *RAMDAC: 250 MHz*
- *3D-Architektur: FP-Setup, 24 Bit Farbtiefe, 32 Bit Z-Buffer*
- *3D-Features: Anti-Aliasing, Anisotropisches Filtering, Bump Mapping*
- *RAM: bis zu 16 MB SDRAM*
- *Sonstiges: OpenGL-Treiber*
- *Verfügbarkeit: ab August*

I740

Obwohl der Grafikchip von intel (siehe PCA 4/98) mit einer dicken Präsenz auf der CeBIT aufwarten konnte, waren nur wenige Boards wirklich in Spiele-Aktion zu sehen. Am Stand von Guillemot (0211-338000) konnte die Maxi Gamer 2D/3D AGP besichtigt werden, die ab Mai für 350,- Mark erhältlich sein wird. Highlights der Karte sind die AGP 2X-Fähigkeit im Execute-Mode, ein optimierter OpenGL-Treiber sowie die Vielzahl an DX6-ausgerichteten 3D-Features. Diamond (08151-266-0) setzt mit der Stealth II G460 ebenfalls auf das neue AGP-Rennpferd von intel. Ab Ende April soll das Board mit 4 und 8 MB SGRAM im Handel verfügbar sein. STB (`www.stb.com`) macht mit der Lightspeed 740 im AGP-Bereich ernst. 10 Jahre Garantie sowie ein Speichersockel zum Aufrüs-

Mit dieser Szene wurde die enorme Leistungsfähigkeit des neuen PowerVR-Chips demonstriert.

Wie oft stieg Mark Hamill für Wing Commander ins Cockpit?
Wer ist der böse Gegenspieler in Lands of Lore?
Wem haben wir das Spiel Lemmings zu verdanken?

Teste Dein PC Spiele-Wissen mit

PC GAMES TRIVIA

Mit 1.000 Fragen aus 100 Wissensgebieten ist „PC GAMES TRIVIA" eine Herausforderung für jeden PC-Spieler. Hier ist neben Wissen auch Reaktion und Risikobereitschaft gefragt. Zahlreiche Animationen, multimediale Präsentationen sowie durchgehende Moderation in Wort und Bild machen „PC GAMES TRIVIA" zu einer echten Gameshow auf dem PC.

unverbindliche Preisempfehlung
DM 34,95

Jetzt im gut sortierten Fachhandel erhältlich!

COMPUTEC MEDIA
Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine

SoundStars

SOUND Link

SV 806 SL STEREO-LAUTSPRECHER-SYSTEM
Satte Töne – klein verpackt
- 30 Watt PMPO • Lautstärkeregler
- Betriebskontrollanzeige
- Integriertes Netzteil
- Verbindungskabel
- Abm.: 90 x 117 x 130 mm

unverb. Preisempfehlung **34,95 DM**

SV 815 SL STEREO-LAUTSPRECHER-SYSTEM
Maximale Leistung – minimaler Preis
- 90 Watt PMPO • Bass-/ Höhenregler
- Lautstärkeregler • Kopfhörerbuchse
- Betriebskontrollanzeige
- Eingebautes Netzteil
- Abmessungen: 120 x 150 x 220 mm

unverb. Preisempfehlung **69,95 DM**

SV 845 SL STEREO-LAUTSPRECHER-SYSTEM
Klangerlebnis PUR
- 240 Watt PMPO • Lautstärkereg
- Bass-/ Höhenunterstützung
- Betriebskontrollanzeige
- Netzteil integriert • Anschlußka
- 3D Funktion (3 Surround-Effekte
- Abm.: 120 x 174 x 285 mm

unverb. Preisempfehlung **119,00 DM**

SV 871 SL MULTIMEDIA MIKROFON
Hört aufmerksam zu
- Empfindlichkeit: -60 dB ± 3 dB
- Kugelcharakteristik
- Frequenzbereich: 20 Hz - 16 kHz
- Klinkenstecker 3,5 mm • Kabel ca. 1,8 m
- Kugelgelenk zur Neigungseinstellung
- Standfester Fuß mit Metallplatte

unverb. Preisempfehlung **9,95 DM**

SV 870 SL KOPFHÖRER-SET
Standard Kopfhörer mit Mikrofon
- Stereo Kopfhörer • Kondensator-Mikrofon
- Lautstärkeregulierung • Gewicht: ca. 80g

unverb. Preisempfehlung **19,95 DM**

SV 808 SL STEREO-LAUTSPRECHER-SYSTEM
Die Alternative
- 35 Watt PMPO • Lautstärkeregler
- Betriebskontrollanzeige
- Integriertes Netzteil • Verbindungska
- Abm.: 90 x 120 x 180 mm

unverb. Preisempfehlung **39,95 DM**

Interact of Europe · Jöllenbeck G
Far-East-Import · E
Kreuzberg 2 · D - 27404 Wee
Tel. (0 42 87) 12 51-13 · Fax (0 42 87) 12 5
www.interact-europ

INTERACT MULTIMEDIA PRODUCT

• Multimedia Products • Game Products (für Nintendo, Sega, PlayStation, GameBoy & Amiga)
• PC Accessories • Internet • Vertrieb nur über den Fachhandel
Informieren Sie sich von unserem verlangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Fachprospekt

Die RivaZX wird im Sommer veröffentlicht und Features wie AGP 2X, 8 MB SGRAM und einen 250 MHz RAMDAC aufweisen.

sten auf 8 MB SGRAM sind die herausragenden Features der Powerplatine. Mit Tekram (02102-3028-00) steigt ein Mainboard-Spezialist in den intel-Ring. Ab Mitte April wird die 3D Fire AGP 6000 mit 4/8 MB sowie optional mit TV-Out ausgeliefert – der Preis für die 8 MB-Version liegt bei 350,- Mark. Hercules (089-89890573) reiht sich ebenfalls in die lange Liste der intel-Anhänger ein und offeriert die Terminator 2x/i ab April mit 8 MB SGRAM. Weitere Kandidaten für eine Platine auf i740-Basis sind Asus, miroMEDIA und Joytech.

Riva-Reigen

Der Riva 128ZX (siehe PCA 4/98) war leider kaum ein Thema auf der CeBIT, obwohl viele Hersteller im Vorfeld mit einer Präsentation von Testboards gerechnet hatten. Nichtsdestotrotz prasselten Newsmeldungen über den Nachfolger des ZX aus dem Internet-Äther: Riva TNT heißt das neue Wunderwerk (siehe Extrakasten). Am Stand von miroMEDIA (01805-225450) konnte man die MAGIC Premium AGP begutachten. Außerdem wurde die Riva 128ZX im Hinterzimmer vorgeführt – momentan stehen einer Markteinführung offensichtlich noch Treiberbasteleien im Weg. Tekram (02102-3028-00) nutzt die anstehende Veröffentlichung des ZX und bietet seine auf dem normalen Riva 128 basierende 3D Fire Pro AGP 5000 für 229,- Mark an. Die ZX-Variante soll im Juli erscheinen und voraussichtlich 350,- Mark kosten. STB (www.stb.com) verbaut den ZX zukünftig in die Velocity 128 und bietet dabei optional TV- und Video-Funktionalitäten an. Weitere Ankündigungen kommen unter anderem von Guillemot, Diamond und Asus.

Grafische Alternativen

Genoa (02104-39877) meldet sich mit der V-Raptor 3D zurück. Die Rendition V2200-Karte wird alternativ mit 4/8 MB und in einer AGP/PCI-Version angeboten – Videofunktionen will man bei allen Platinen im Grundpaket integrieren. Jazz Multimedia (0241-4704116) liefert die Outlaw 3D für 310,- Mark nun auch in der Bonnie&Clyde-Fassung aus. Der Clou an der aufgebohrten Fassung ist die realisierte Dual-Interface-Lösung: Durch Umschrauben des Slotblechs und Wenden der Karte stehen alternativ ein PCI- oder ein AGP-Interface zur Verfügung. Number Nine (089-614491-0) will mit der Revolution 4-Reihe (Codename Silver Hammer) im 3D-Terrain wieder zur Konkurrenz aufschließen. Die AGP 2X-Karte hat einen internen RAMDAC von 250 MHz und wird mit unterschiedlichen Speicher-Konfigurationen ausgestattet. Im Bereich 3D-Features sind trilineares Filtering oder Anti-Aliasing hervorzuheben, außerdem ist der Chip unter anderem mit einem Fließkomma-Setup ausgestattet. Die Zukunft sieht Number Nine in skalierbaren Grafikchips. Zu diesem Zweck sieht die Platine ein Interface vor, um nachträglich weitere Grafikprozessoren aufstecken zu können. Mit Testsamples rechnet die Redaktion voraussichtlich noch im April/Mai.

Thilo Bayer

FACTS MATROX G200

Den eigentlichen Matrox-Geheim-Favoriten für Spieler stellt mit Sicherheit der große Bruder des MGA G100 dar (siehe Extrakasten: Matrox Productiva G100). Erste Testsamples werden die Redaktion wahrscheinlich schon in wenigen Wochen erreichen. Hier die vorläufigen Fakten des G200.

- Chiptyp: 2D/3D-Kombi-Chip
- AGP: 2x Mode mit DME
- Interner Datenbus: 2x64 Bit
- RAMDAC: 230/250 MHz
- 3D-Architektur: FP-Setup, 32 Bit Farbtiefe, 32 Bit Z-Buffer
- 3D-Features: Trilineares Filtering, Anti-Aliasing, Multi-Texturing
- RAM: bis zu 16 MB SGRAM
- Sonstiges: MPEG-2, OpenGL
- Verfügbarkeit: Juni/Juli
- Kartenpreis: ca. DM 550,-

Der G200 von Matrox überzeugte in der Technologie-Demo durch die Qualität seiner 3D-Features.

FACTS NVIDIA RIVA TNT

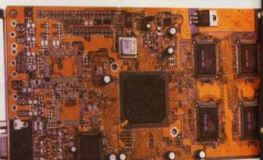
Seinen Namen trägt der hoffnungsvolle Kombi-Kandidat durch die TwiN Texel Render-Engine. Diese erlaubt dem Chip, pro Zyklus zwei Texturen auf ein Polygon zu tapezieren sowie zwei Pixel zu zeichnen. Die daraus resultierenden theoretischen Leistungsmöglichkeiten liegen weit jenseits von Voodoo², verlangen aber voraussichtlich auch eine dicke CPU.

- Chiptyp: 2D/3D-Kombi-Chip
- AGP: 2x Mode mit DME
- Interner Datenbus: 128 Bit
- RAMDAC: 250 MHz
- 3D-Architektur: Triangle-Setup, 32 Bit Z-Buffer 32 Bit Farbtiefe,
- 3D-Features: Anisotropisches Filtering, Bump Mapping, Multi-Texturing
- RAM: bis zu 16 MB SGRAM
- Sonstiges: OpenGL ICD
- Verfügbarkeit: Ende 1998

PREVIEW INTEL 740

Um erste praktische Eindrücke mit dem i740-Grafikchip sammeln zu können, schraubten wir ein AGP-Referenz-Board von Tekram (02102-3028-00) mit 4 MB SGRAM in den Testrechner. Obwohl die Treiber noch Beta-Natur waren und äußerst instabil liefen, konnten wir einige Benchmarks auf die intel-Platine loslassen. Der Final Reality gab der Karte grünes Licht für alle verwendeten 3D-Features – das Ergebnis lag mit 2,87 dabei knapp unterhalb üblicher Riva128-Werte. Forsaken war zwar schön anzusehen, mit 30 fps aber enorm ruckelig. Mit Incoming hatte das Beschleunigerbrett die meisten qualitativen Probleme – dafür lag die Performance durch die erzielten 21,5 fps in Riva-Regionen.

Erstes Fazit: *Der Chip zeigt gute Ansätze im Qualitätsbereich. Die ersten Performancemessungen auf Beta-Basis lassen vermuten, daß der i740 durch gelungene Treiberarbeiten mit dem Riva128 gleichziehen kann. Ergebnisse mit der nächsten Treiberversion reichen wir nach.*



Der neue Intel740-Grafikchip wird das Preisgefüge auf dem Grafikkartenmarkt wahrscheinlich kräftig durcheinanderwirbeln.

Perry Rhodan

Die Kommunikation mit der Zukunft

Internet: http://www.Perry-Rhodan.net
Infoline: 0190-190136 12 Pfg./6 Sek.

Perry Rhodan Silberbände Band 61

Atlan Band 12

Perry Rhodan Erstauflage

Taschenbücher

Perry Rhodan CD ROM

Brücke in die Unendlichkeit CD ROM

... dazu Plüschfiguren, Sammelkartenspiele, Mouse-Pads, Hörspiele, Musik CDs, Kalender und zahlreiche Sonderbücher.

Die größte Science Fiction-Serie der Welt

KONTROLLGANG

Das UR Gear als multifunktionaler Spielehelm. Im Paket: Infrarotgerät (o.), Kopfhörer (l.), Gamepad (u.).

Die CeBIT-Messeleitung unternahm einige Anstrengungen, um Controller-Spezialisten auf die im August stattfindende CeBIT Home zu bugsieren. Glücklicherweise gingen ihr dabei mehrere heiße Eingabe-Kandidaten durch die Lappen.

Die Hintergrundthemen in der Controller-Abteilung waren der Universal Serial Bus (USB) sowie Infrarot-Werkzeuge. Sobald Win98 ausgeliefert ist und einen bestimmten Verbreitungsgrad erreicht hat, werden massenhaft USB-Devices in die Läden gespült. Für Spieler bedeutet die neue Schnittstelle das Ende aller Joystick-Alpträume. Vorbei sind die Zeiten, in denen lediglich zwei Controller mit je zwei Achsen und zwei Knöpfen gleichzeitig betrieben werden konnten. Mit USB können mehrere Drückeberger bei voller Knopf-Funktionalität parallel in Betrieb genommen werden. Außerdem entfällt das lästige Anmelden im Controller-Setup, da die Spieleprügel beim Einstecken automatisch erkannt werden. Endgültig Geschichte sind auch die Performance-Probleme, die mit einem Force Feedback Pro von Microsoft auftraten. Die höhere Datenbandbreite eines USB-Interfaces (bis zu 1,5 Mbit/s) gegenüber dem Standard-Gameport sollte eine ausreichende Spielwiese für Joystick-Abfragen gewährleisten.

Die FF-Lenksäule Force RS von ACT Labs/Anubis geht hoffentlich noch im April an den Start.

Widerstandskraft

Obwohl im Vorfeld die Zeichen auf Force Feedback standen, konnten Anubis (06897-9088-0) leider kein Sample ihres FF-Lenkrades präsentieren. Immerhin wurde bekannt, daß es sich bei dem Lenker um das langerwartete Force RS von ACT Labs (www.actlab.com) handelt. Durch die reichlich metallhaltige Konstruktion sind auch stabile Seitenlagen in Haarnadelkurven kein Problem mehr. Bei Guillemot (0211-338000) konnte sich die Hardware-Redaktion schon einmal ein vorfreudiges Bild vom neuen Flugi-Stick Jet Leader 3D machen. Der wahlweise digital oder analog arbeitende Controller verfügt über ein Arsenal von acht programmierbaren Knöpfen, Throttle, Coolie-Hat und einen CH-/Thrustmaster-Modusschalter. Eine höhenverstellbare Handablage, Links-/Rechtsgreifer-Support sowie eine grafische Programmier-Oberfläche runden den positiven Eindruck des mit 70,- Mark angesetzten Ballermanns ab. Bei Genius (02173-9743-0) gab man sich zukunftsorientiert und führte unter anderem den neuen Digital F-23 aus der Flight 2000-Reihe im USB-Gewand vor. Wie der Guillemot-Stick bietet der F-23 eine dicke Knopfparade an, agiert dafür aber nur in Win95 oder einer DOS-Box. Im 3. Quartal beamt sich der F-30 mit FF und Digitalgewand in die PC-Kaufhäuser.

Der Jet Leader 3D erweitert das Joystick-Sortiment von Guillemot um einen vielseitigen Fliegerknüppel.

Virtuelle Realität

Einen massiven Controller-Auftritt legte die Firma Video Computer (**www.uol.it/unionreality**) hin. Mit dem Union Reality Gear, das schon seit Monaten im Internet herumgeistert, wurde ein revolutionäres Headset-Gebilde vorgestellt. Die futuristische Kopfbedeckung ermöglicht die Steuerung der Spielfigur per Kopfbewegung, wobei eine Infrarot-Gegenstelle als Positionsmelder fungiert. Außerdem lassen sich ähnlich dem Verbal Commander (PCA 4/98) Kommandos per Spracheingabe definieren und auslösen – alternativ werden Aktionen mit dem beigepackten Gamepad ausgelöst. Die volle Kompatibilität zu allen Betriebssystemen, Stereo-Sound in den Kopfhörern sowie der Preis von 229,- Mark machen große Lust auf die anstehenden Praxistests. Qtronix (0211-304054) zeigte den Orion 90V Pro, außerdem denkt man über den Vertrieb des Assassin 3D (**www.fpgaming.com**) nach, der zumindest in Amerika ein beliebtes 3D-Action-Werkzeug darstellt.

Thilo Bayer

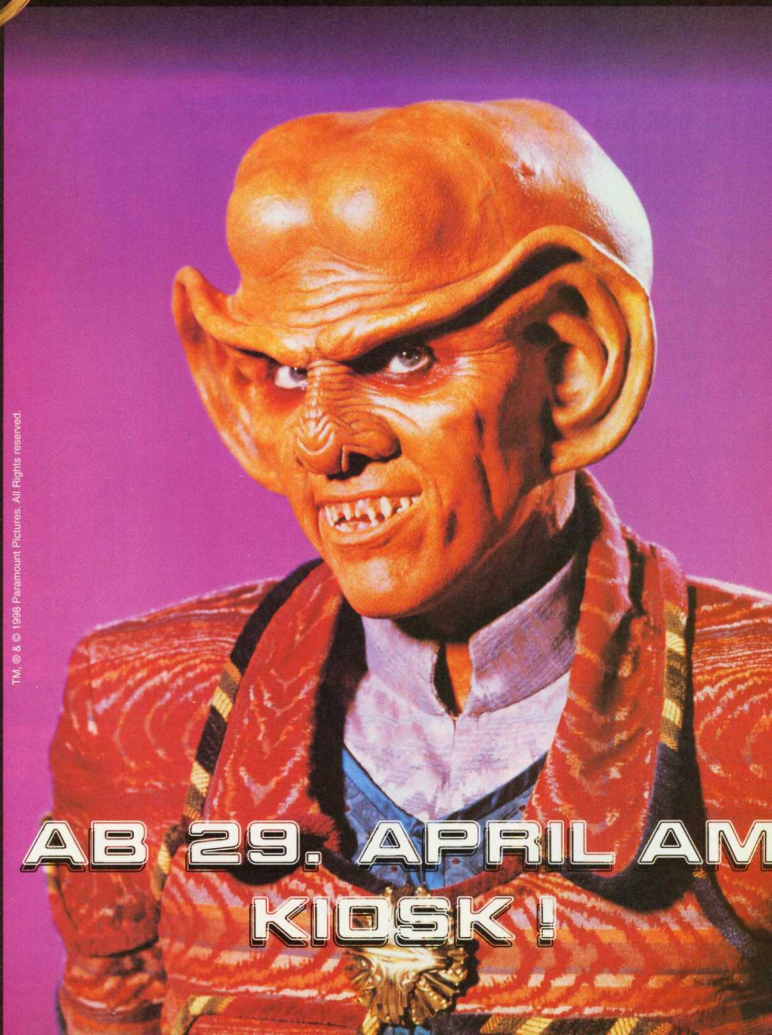
ROBOTER-KRALLE

Saitek (089-54612710) plant eine Gamepad-Offensive, die Ende des Jahres bisherige Design- oder Funktionalitätsdimensionen sprengen wird. Der Cyborg existiert momentan zwar nur in einer handgeschnitzten Studie, läßt durch seine abgefahrene Konstruktion aber auf ein Drückeberger-Wunderwerk hoffen.

DIE INFORMATIONSQUELLE FÜR JEDEN *STAR TREK* FAN

STAR TREK

DAS OFFIZIELLE MAGAZIN



TM, ® & © 1998 Paramount Pictures. All Rights reserved.

DZ VERLAG

KLANGTEPPICHE

ISA ist tot, es lebe PCI! Zumindest in der Soundkarten-Abteilung wurde dieser Trend konsequent umgesetzt. Fast alle namhaften Hersteller satteln auf den PCI-Bus um und bringen in den nächsten Monaten entsprechende Platinenprodukte auf den Musikmarkt. Doch hören Sie selbst...

Das Aussterben von ISA-Interfaces auf zukünftigen Motherboards zwingt die Platinenproduzenten zum allmählichen Schwenk auf die PCI-Schnittstelle. Die meisten Hersteller verlassen sich dabei auf die Chips der Firmen Ensoniq, Aureal und Yamaha, wobei besonders der Vortex von Aureal eine immense Präsenz auf der CeBIT aufwies. Das PCI-Busmastering erlaubt dabei vor allem das flinke Versenden von Audiodateien sowie die gleichzeitige Wiedergabe von (theoretisch) bis zu 48 Soundquellen. Außerdem sparen sich die Kartenbauer den Speicher auf der Platine, da Instrumenten-Samples für die Wiedergabe von MIDI-Dateien einfach in den Hauptspeicher geladen werden. Der Nachteil dabei: Die Musik-Wiedergabe nach General MIDI-Standard ist unter reinem DOS nicht möglich – dazu braucht die Karte echten Sound-RAM auf den Leiterbahnen.

Platinenpalette

Diamond (08151-266-0) führte auf seinem Multimedia-Stand mit der Monster Sound M80 sowie der Sonic Impact zwei neue Soundboards der Öffentlichkeit vor. Während das M80 lediglich die altbekannte Monster Sound in aktualisiertem Spielebundle-Gewand ist, materialisiert sich die Sonic Impact für 110,- Mark mit einem neuen Audiochip. Die Features-Liste des ESS Maestro-2 umfaßt DS 3D-Kompatibilität, SB Pro unter DOS sowie einen Wavetable-Synthi mit 64 Stimmen und DLS-Unterstützung. Anubis (06897-9088-0) fährt ebenfalls zweigleisig. Die Typhoon EasyLite Digital Audio nutzt für knapp 100,- Mark den bewährten Ensoniq PCI-Prozessor, die Gold-Variante wird dagegen den Vortex von Aureal für knapp 150,- Mark beherbergen. Auch TerraTec (02157-81790) hat mit der XLerate ein Vortex-Board am Start, das schon in PCA 4/98 getestet wurde – die brandneue EWS64 S finden Sie weiter unten im Test. Aztech (0421-162560) stimmt in den Chorus der Aureal-Anhänger mit ein und wirft die PCI 338-A3D für knapp 200,- Mark auf den Soundmarkt. Selbst Turtle Beach (www.tbeach.com) will da nicht zurückstehen und schickt im April die Montego A3DXstream ins Audiorennen.

Die Sonic Impact von Diamond ist für die neuesten Windows-Spiele und deren 3D-Soundeffekte prädestiniert.

Chip-Alternativen

Yamaha (04101-303-0) zeigte mit der Waveforce WF-192XG ein heißes Audioprodukt, das auf dem YMF-724 basiert. Der 64 Stimmen-Wavetable verfügt über ein ausladendes Instrumentenset und verschiedene Effekt-Typen. Darüber hinaus ist das Musikbrett zumindest in einer DOS-Box SB Pro-kompatibel und unterstützt DirectSound 3D – unter reinem DOS bleibt der Yamaha-Geselle sprachlos. A-Trend (www.atrend.com.tw) vertraut ebenfalls auf den neuen Prozessor und verbaut diesen in der Harmony 3DS724A. Creative Labs (089-9579081) geht hingegen andere Wege und steigt gleich mit drei Krawallmachern in den PCI-Markt ein. Die AWE 64D basiert auf dem EMU 8008 und wird als OEM-Produkt in Komplettsystemen zu finden sein. Außerdem wird Creative Labs ein Brüllboard herausbringen, das einen Sound-Chip der kürzlich erworbenen Firma Ensoniq beheimatet. Klangtechnische Höchstleistungen sind jedoch von der Soundblaster Live! zu erwarten, die auf dem EMU10K1 basiert. Features wie Mehrfach-Lautsprecher, eine eigene 3D-Soundtechnologie oder ein 64-stimmiger Hardware-Synthesizer lassen das Musikherz höher schlagen.

Thilo Bayer

Turtle Beach veröffentlicht m der Montego nach der Dayton (Test in PCA 2/98) schon die zwe te PCI-Soundkarte.

TerraTec AudioSystem EWS64 S

Nach den musikalischen Konfektionsgrößen XL und L erfreut TerraTec (0531-125000) mit der EWS64 S nun auch die Inhaber schmalerer Geldbeutel mit High-End-Sound. Der Nachfolger des SoundSystems Maestro materialisiert sich im ISA-Gewand, um keine Kompromisse bei der DOS-Kompatibilität eingehen zu müssen. Die knapp 370,- Mark Investitionskosten sind dabei in ein opulentes Ausstattungspaket angelegt. Ein 64-stimmiger Wavetable-Chip mit sehr gutem Klangverhalten, ein Effektprozessor für alle Audiosignale, die Aufrüstmöglichkeit von 2 MB ROM auf bis zu 66 MB Klangspeicher und die Option auf ein Digital-Interface bzw. ein Radio-Modul lassen wenig Wünsche offen. Weitere Highlights sind das wohlformulierte Handbuch, die Nutzung zweier Lautsprecherpaare und die unabhängige Wiedergabe von MIDI-Musik bei gleichzeitiger Benutzung eines FF Pro. Im Gegensatz zur Spielereferenz Dynamic 3D von Guillemot sind jedoch grundlegende Kenntnisse im Musik-Bereich notwendig. Wer diese Voraussetzungen mitbringt, hat mit der EWS64 S auch als Spielekarte seine helle Freude.

Ausstattung:	gut
Hardware-Features:	sehr gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	sehr gut

Holt euch den neuen HAMMER! Ab 17. April am Kiosk!

New Rock & Metal

HAMMER

LÄSST DIE PUPPEN TANZEN!

CD + HEFT = DM 8,90

Ein Satz heiße Ohren mit:

THERION
BLIND GUARDIAN
HEADCRASH
ADDICT
SENSER
ONE MINUTE SILENCE
THEATRE OF TRAGEDY
STENDAL BLAST
DEVIN TOWNSEND
LOVE LIKE BLOOD
CANNIBAL CORPSE
DARK FUNERAL
SAVIOUR MACHINE
LOST SOULS
HEAVENWOOD
PEGAZUS

Große Titelgeschichte:

BLIND GUARDIAN

Das wichtigste Metal-Album des Jahres?

Außerdem im Heft: Max Cavalera ~ Type O Negative
Motörhead ~ The Bates ~ Virgin Steele ~ Iron Maiden
Helloween ~ Rage ~ Page/Plant ~ Covenant ~ Two

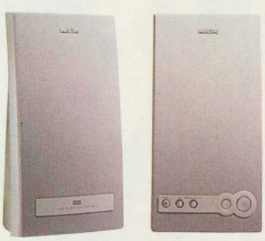
RADAUBRÜDER

In den Multimedia-Hallen der CeBIT wartete so manche lautstarke Überraschung auf den unvorbereiteten Spaziergänger. Der Trend zu hochwertigen Lautsprechern bei gleichzeitig erschwinglichen Preisen war dabei nicht zu überhören.

Lange Zeit wurden die lärmigen Klangkörper zu häßlichen Entlein mit wenig berauschender Performance degradiert. Mittlerweile hat sich die Audio-Landschaft jedoch stark gewandelt. Steigende Qualitätsansprüche, Spielestandards wie DirectSound 3D und das Aufkommen hochwertiger Soundkarten sind der Garant dafür, daß auch die Lautsprecher-Fraktion qualitativ mitziehen muß. Außerdem wird mit Windows 98 der USB-Boom im Brüllwürfel-Bereich ausgelöst, um dem PC-Kabelsalat endlich ein Ende zu setzen. Die auf der CeBIT vorgestellten Modelle gewähren sogar einem einfachen Wandlerchip Klang-Asyl, so daß der Anwender theoretisch auf eine Soundkarte verzichten kann. Der Analog-/Digitalkonverter leistet jedoch nur grundlegende Dienste wie das Abspielen von digitalisierten Sound-Dateien und ist für Spieler in der vorliegenden Form wohl eher uninteressant. Wer Wert auf gepflegte Effekte, das Samplen von Musikstücken oder einen Gameport legt, kommt auch in Zukunft nicht an einer Soundkarte vorbei.

Boxenbauer

Der Audio-Profi **Yamaha** (04101-303-200) präsentierte unter anderem seine lauschige Boxen-Palette. Das Satellitensystem **YST-M100** verdient dabei besonderes Interesse, da es mit einer Sinusleistung von 2x20 Watt und Ymersion 3D-Sound aufwarten kann. **Creative Labs** (089-9579081) demonstrierte eindrucksvoll das klangliche Durchsetzungsvermögen seiner Cambridge Sound-Works-Reihe. Vom **CSW100** über das **CSW 200** bis hin zum High-End-Bundle **CSW350** (siehe Test) bietet der Soundspezialist eine vollständige Lautsprecherlinie an. Dazu kommt mit dem **DeskTop Theater 5.1** zukünftig noch ein Dolby-Surround-Paket, das in einem DVD-Theater seine Stärken ausspielen konnte.



Die USB-Pioniere Philips stellten ihr erstes Boxensystem schon im Januar anläßlich der Win98-Präsentation vor.

USB in der Praxis

Der Boxenbauer **Labtec** (08123-990-435) zeigte mit dem **LCS-1030** und dem **LCS-1041** zwei preisgünstige Geräusch-Zwillinge, die mit 2x2 bzw. 2x5 Watt Effektivleistung den heimischen Schreibtisch beschallen. Dem USB-Trend trägt man bei Labtec durch das **LCS-1041** ebenfalls Rechnung. Der integrierte DA-Wandler sorgt dafür, daß digitalisierte Audiodateien ohne Störgeräusche in hörbare Ergebnisse umgesetzt werden. Ähnlich innovativ gaben sich **Philips** (0180-5356767), die als Vorreiter der USB-Technik im Boxenbereich anerkannt sind. Das USB-System **DSS350** besteht aus zwei Satelliten mit je 15 Watt Leistung und beinhaltet Features wie Surround-Sound und Baßverstärkung. Auch bei Philips will man die Soundkarte umgehen und integriert deshalb einen DA-Konverter in die Lautsprecher. Beeindruckend sind die Hot Plug&Play-Fähigkeit der USB-Brüller sowie die Audiosteuerung über ein grafisches Win98-Benutzerinterface – lästiges Kabelverlegen sowie Regler-Verirrungen gehören damit der Vergangenheit an.

Das LCS-1030 von Labtec überzeugt durch sein platzsparendes Design sowie die gute Klangqualität.

Creative Labs MicroWorks CSW 350

PC-Spieler mit Konzertveranstaltungsambitionen werden mit dem wattgeladenen Trio von Creative Labs (089-9579081) bestens bedient. Knapp 70 Watt Gesamtleistung sorgen dafür, daß auch die anwohnende Nachbarschaft an den spielerischen Freuden des Boxenbesitzers teilhaben kann. Für den Subwoofer sollte der Soundfetischist ausreichend Platz unter seinem Schreibtisch reservieren, die Radauwürfel zeigen sich dagegen wohltuend platzsparend. Als Lautstärken-Schaltzentrale dient ein kleiner Drehregler, die Baßausmaße werden an der Standbox selbst reguliert – immerhin kann der Tontechniker darüber hinaus noch eine weitere Eingangsquelle anschließen. Obwohl die Ausstattung ansonsten überzeugt, sind die Klemmanschlüsse für die Lautsprecher-Kabel aufgrund ihrer laschen Einstellung ein mittleres Ärgernis. Die Performance ist dagegen erstklassig, auch wenn sich der Bassist erstaunlicherweise eher zurückhaltend gibt. Für 400,- Mark gibt es momentan jedenfalls kein anderes Boxensystem in diesen Qualitäts-Sphären.

Ausstattung:	sehr gut
Hardware-Features:	gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	**sehr gut**

Guess,
who is coming
for dinner ?

OSKARVERDÄCHTIG

Cineasten und Liebhaber moderner Bildschirmkunst kamen auf der CeBIT wahrlich auf ihre Kosten. Neben einer stattlichen Zahl von DVD-Laufwerken und entsprechenden Filmvorführungen konnte man einige TFT- und Gasplasma-Monitore in Augenschein nehmen.

Die DVD-Theorie klingt zu schön, um wahr zu sein: Speicherkapazitäten bis 17 GB pro Medium, völlige Abwärtskompatibilität zu CD-ROMs, Kinosound in Dolby-Qualität und Spiele mit hochwertigen Videosequenzen. In der Praxis verwirrten die neuen Laufwerke jedoch viele potentielle Kunden, da das Gerangel um Audio- und Medienstandards bisweilen höchst undurchsichtige Züge annahm. Die Zeichen stehen jedoch eindeutig auf Besserung. Immerhin wurden nun die Standards für DVD-Audio beschlossen: Während Amerikaner Klänge nach Dolby AC-3 vernehmen werden, können Europäer theoretisch zwischen MPEG-2 Audio und AC-3 wählen. Außerdem sieht es zumindest im Spielfilmbereich nach einer breiten Erweiterung des deutschsprachigen Sortiments aus. Für Spieler werden zumindest 1998 noch wenig sichtbare DVD-Erfolge Realität – Psygnosis arbeitet angeblich am Action-Spiel „Lander", das verschiedene Kamera-Perspektiven anbieten wird. Bei den wiederbeschreibbaren DVD-Medien streiten zumindest zwei Systeme um die Käufergunst. Während DVD-RAM-Laufwerke von Hitachi und Toshiba präsentiert wurden, zeigten unter anderem Sony und Hewlett Packard die DVD+RW-Variante im Hinterzimmer.

DVD-ROM-Drives

Creative Labs (089-9579081) bietet sein DVD-Paket PC-DVD Encore Dxr2 mit einer Dekoderkarte sowie einem DVD-Laufwerk für 599,- Mark an. Der Scheiben-Turbo arbeitet dabei mit 2-fach-DVD- und 20-fach-CD-ROM-Geschwindigkeit und liest alle gängigen CD- und DVD-Formate. Guillemot (0211-33800-0) offeriert sein MAXI DVD Theater mit einer Dekoderkarte und einem leistungsstarken Toshiba-DVD-Laser. Das Laufwerk dreht mit 2-fach-DVD- sowie 24-fach-CD-ROM-Speed und ist zu bekannten CD- und DVD-Standards kompatibel. Pioneer (02154-9130) steigt ebenfalls in den Markt der Digital Versatile Disks ein und wird ab April ATAPI- und SCSI-Laufwerke ausliefern. Die Slot-in-Technik sowie die 2,6-fache DVD-Geschwindigkeit sind die herausragenden Features der brandneuen Umdrehungskünstler.

Theaterabend mit Guillemot: Das Maxi DVD Theater bringt für 795,- Mark optische Genüsse in die Wohnstube.

Iiyama bietet mit dem ProLite 36 ein 14 Zoll-TFT-Display zu einem Preis von 2.695,- Mark an.

Bildschirm-Trends

Der monitorinteressierte Spieler darf sich auf eine ganze Reihe hochwertiger Flimmerkisten freuen. TFT-Monitore erfreuen sich beispielsweise einer wachsenden Bilddiagonale bei sinkenden Preisen, so daß sich zumindest 14-Zöller (die einem normalen 15 Zoll-CRT-Monitor entsprechen) in erschwingliche Kauf-Regionen bewegen. Bei der 17 Zoll-Fraktion ist Gehäuse-Diät angesagt: Die geringen Bautiefen der neuesten Modelle sagen Platzproblemen auf dem heimischen Schreibtisch den Kampf an. Die 19-Zöller der zweiten Generation erstrahlen dagegen mittlerweile im Trinitron-Gewand und genügen damit auch höchsten farblichen Ansprüchen. Extravagant wird es schließlich mit den auf der CeBIT vorgestellten Gasplasma-Monitoren, die bei extrem geringer Tiefe und einem vergleichsweise geringen Gewicht eine enorme Leuchtkraft ausstrahlen.

Schirmprodukte

Bei miro Displays (01805-228144) wurde ein neuer 19 Zoll-Bildschirm namens miroD1995 FE vorgeführt. Für 1.500,- Mark geht der kompakt geschraubte Monitor mit Lochmaske ab Mai über den Ladentisch. Elsa (0241-606-5112) steigt mit dem ECOMO 19H98 in das 19 Zoll-Trinitron-Geschäft ein und bietet dabei umfangreiche Serviceleistungen an. Der CM752ET von Hitachi (0211-5291552) ist der 19 Zoll-Nachfolger des in PCA 3/98 getesteten CM751ET und wird für knapp 2.000,- Mark vor allem mit einer verbesserten Bildschärfe aufwarten können. ViewSonic (0130-171743) schickt ebenfalls ein neues 19 Zoll-Geschoß ins Rennen. Der PS790 reiht sich dabei in die Liste der kompakt gebauten Strahlemänner ein und weist vorbildliche Garantieleistungen auf. In der Gasplasma-Abteilung setzten Hitachi und Pioneer Akzente. Der 41 Zoll-Schirm von Hitachi (0211-5291552) arbeitet mit einem 4:3-Seitenverhältnis und erreicht eine Auflösung von 1.024x768 Bildpunkten. Das beeindruckende Plasma-Display PDP-V401E von Pioneer (02154-9130) besitzt eine 40 Zoll-Diagonale und kommt dabei mit einer Bautiefe von lediglich 8,8 cm aus.

Den neuesten Stand der Bildschirmtechnik repräsentiert das Gasplasma-Display von Pioneer mit einer mächtigen 40 Zoll-Bilddiagonale.

Thilo Bayer

Never mind !
Dinner is ready.

GEISTERJÄGER

JOHN SINCLAIR

EVIL ATTACKS

Das Action - Adventure

bitlab

Ab April 1998 im Handel erhältlich
ISBN 3-89185-902-3 • www.sinclair.de

BASTEI digital

CPU-PARADE

Das Dreigestirn der CPU-Welt setzte sich in Halle 13 mächtig in Szene. Während man sich bei intel die eigentlichen Kracher noch für den April aufspart, zeigten AMD und Cyrix ihre Mega-Hertz-Monster zumindest im abgelegenen Hinterzimmer.

1998 zieht der Pentium-II durch hohe CPU-Taktfrequenzen und den 100 MHz-Bustakt die Geschwindigkeitsschraube an (oben).
Der GX Media-Chip von Cyrix ist durch seine Zusatzfunktionen für den Einsatz im Entertainment-Bereich prädestiniert (rechts).

Intel (www.intel.com) macht es spannend: Vor dem 15. April darf kein PC-Magazin einen echten Leistungstest der neuesten Produkte veröffentlichen. Im Pentium-II-Bereich wird man dieses Jahr jedenfalls noch einige interessante Neuerscheinungen bewundern dürfen. Nachdem die ersten 333 MHz getakteten CPUs bereits ausgeliefert wurden, steht nun die Veröffentlichung der 350 und 400 MHz-Geschosse bevor. Mit diesen Prozessoren geht die Einführung des 100 MHz-Bustaktes Hand in Hand, der durch den BX Motherboard-Chipsatz ermöglicht wird. Dramatische Performancegewinne sind durch die Erhöhung des Speicherbustaktes auf P-II-Systemen von bisher 66 auf 100 MHz aber nicht zu erwarten – vor allem Spiele dürften davon kaum profitieren. Um den Umstieg auf die Slot-1-Bauform schmackhaft zu machen, wird intel spätestens zur Jahrsmitte noch den Celeron-Prozessor vorstellen. Dieser Pentium-II-Light wird aus Kostengründen keinen Level-2-Cache besitzen und soll bisherige Inhaber eines Sockel-7-Systems durch niedrige Preise in Umstiegslaune versetzen.

CPU-Konkurrenten

Bei AMD (www.amd.com) gab man sich ebenfalls innovationsfreudig und präsentierte den AMD-K6 3D mit 300 MHz sowie den Super 7-Motherboard-Standard. Im stillen Kämmerlein wurde ein wenig aussagekräftiges Performance-Wettrennen zwischen dem K3 3D-300 bei 100 MHz Bustakt sowie einem Pentium-II-333 mit 66 MHz externem Takt veranstaltet. Anhand einer Vorabversion des Adventures Trespasser wurde die höhere Grafikqualität des K6 3D im Vergleich zum P-II dokumentiert. Die bessere Bildschirmdarstellung war dabei auf die Verwendung der 3D-Technologie von AMD zurückzuführen, die auch von Cyrix/IBM und IDT zukünftig unterstützt wird. Das Befehlsset umfaßt 21 3D-Instruktionen und wird mit DirectX6 generell verfügbar sein. Mit Ares Rising von Imagine Studios (Preview in PCA 1/98) steht auch schon das erste 3D-Game in den Startlöchern. Der Super 7-Standard bohrt den bestehenden Sockel 7 auf und will durch mehrere Verbesserungsschritte dem Slot 1 des P-II Paroli bieten. Nach AGP kommen nun die ersten Motherboards mit 100 MHz Bustakt – als letzte Ausbaustufe wird der Level-2-Cache in die CPU integriert und der Motherboard-Cache als zusätzlicher Zwischenspeicher genutzt. Als letzter im Prozessorbunde fehlt noch Cyrix (www.cyrix.com). Der aktuelle 6x86MX-Prozessor wird als PR266 (Pentium Rating) eingestuft und hält zumindest im Anwendungsbereich sein Versprechen, einem 266 MHz-Rechner von intel mehr als ebenbürtig zu sein. Ein erstes Technologie-Demo zeigte einen PR300-Flitzer mit 100 MHz-Bustakt – neben AMD hält also auch Cyrix die Sockel 7-Fahne hoch. Große Stücke hält man auch auf den kostengünstigen MediaGX, der neben den eigentlichen CPU-Funktionen noch Audio-, Grafik- und Speichercontroller-Aufgaben übernimmt. Als entsprechendes Home Entertainment-Produkt wurde das SurfTV Plus vorgestellt, das als Kommunikations-Werkzeug im Haushalt Verwendung findet.

Lasershow

Drehfreudige Scheibenkünstler waren ein heißes Thema im CD-ROM-Bereich. Die Geschwindigkeitskrone darf sich dabei getrost Memorex (0231-12070) aufsetzen, die mit dem CD-36 E ein 36-fach-Laufwerk am Stand hatten. Ein weiteres Highlight ist die Unterstützung des Ultra DMA-33 Standards, der per PCI-Busmastering für eine thereotische Übertragungsrate von 33 MB/s sorgt. Pioneer (02154-9130) zapft ebenfalls fleißig am Geschwindigkeits-Hahn und hat mit dem Super 32X-Slot-in einen flotten Laser im Angebot. Der CD-ROM-Schlucker kostet 240,- Mark und verzichtet auf das übliche Schubladendenken – wie im Car-HiFi-Bereich üblich, wird die CD direkt in das Laufwerk geschoben und dann automatisch eingezogen. Auch bei Sony (02389-591047) dreht sich alles um 32X. Das CDU711 erreicht je nach Position des Lasers auf der CD zwischen 14- und 32-fache Geschwindigkeit und kann dabei im Ultra-DMA-Modus betrieben werden.

Thilo Bayer

Das Super 32X-Slot-in schluckt die Scheiben automatisch und erspart das lästige Schubladen-Handling.

COMPUTEC Verlag 1996

NEU: PC Games Cheat 2 professional

- ohne teure Zusatzhardware -

- manipulierbare Spielstände
- unendliche Leben
- unbegrenzte Energie

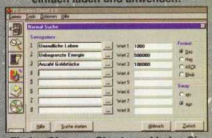
Die professionelle Schummel-Software für alle PC-Spieler - überlisten Sie jetzt jedes PC-Spiel!

Komfortabel und einfach zu bedienen, können Sie jetzt alle Spiele überlisten! Dabei können Sie entweder bereits vorhandene Cheats aus der großen Datenbank auswählen oder Ihre eigenen Cheats erstellen, z.B. für „unendliche Leben", „bessere Waffen",„mehr Geld" und vieles mehr!

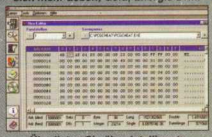
Über 200 Cheats bereits auf CD-ROM, u.a. für „Command & Conquer", „Civilization 2", „F1 Manager", „Rebel Assault 2", „Siedler 2", „SimCity 2000", Warcraft", „Z" ...

Lauffähig auf Windows 3.x, Windows 95; Systemanforderung (empf.): 486 DX66,12 MB RAM,15 MB HD, CD-ROM, Mouse

Über 200 Cheats bereits auf CD-ROM, einfach laden und anwenden!



Finden Sie neue Cheats und holen Sie sich mehr Leben, Geld, Energie uvm.



Überlisten Sie über intelligente Routinen komfortabel jedes Spiel.

NEU!

- benutzerfreundliches Menüsystem
- mehr als 200 Spieletrainer auf CD-ROM
- eigene Trainer können erstellt werden
- ständige Updates auf der CD-ROM von PC GAMES

Ab sofort für nur DM 29,95*) im Handel

*) unverbindliche Preisempfehlung.

Der hartumkämpfte Hardware-Markt auf einen Blick: Mit unseren Referenzen können Sie der nächsten Einkaufs-Aktion gelassen entgegensehen. Jeder Anwärter auf die Käufergunst wird in den jeweiligen Kategorien nach seiner Gesamtbewertung sortiert – bei Urteilsgleichstand sind darüber hinaus noch Einzelmerkmale relevant. Neuzugänge ohne ausführliche Besprechung, die im Schwestermagazin PC Games vorgestellt wurden, sind gekennzeichnet und werden gegebenenfalls in einer späteren Ausgabe vorgestellt. Durch den Zahn der Zeit abgewertete Produkte werden durch Sternchen gesondert hervorgehoben.

15-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Nokia TIPP	449Xa	PCA 12/1997	089-1497360	sehr gut
Philips	Brilliance 105	PCA 12/1997	0180-5356767	sehr gut
ViewSonic	15GA	PCA 12/1997	02154-91880	sehr gut
Actebis	Targa TM 3867-1	PCA 12/1997	02921-99-4444	gut
Eizo	FlexScan F35	PCA 12/1997	02153-733400	gut
miro Displays	V1570 F	PCA 12/1997	01805-228144	gut
NEC	MultiSync E500	PCA 12/1997	0180-5242521	gut
Samsung	Syncmaster 500p	PCA 12/1997	0180-5121213	gut
Iiyama	Vision Master 350	PCA 12/1997	089-90005033	gut
Sony	Multiscan 100sf	PCA 12/1997	0180-5252586	gut

17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Eizo TIPP	FlexScan F56	PCA 1/1998	02153-733400	sehr gut
ViewSonic	P775	PCA 1/1998	02154-91880	sehr gut
Actebis	Targa TM4282-10	PCA 1/1998	02921-994444	gut
CTX	1792-SE	PCA 1/1998	02131-349912	gut
Highscreen	MS 17S	PCA 1/1998	0405-4444500	gut
Iiyama	Vision Master Pro17	PCA 1/1998	089-90005033	gut
Samsung	Syncmaster 700p	PCA 1/1998	0180-5121213	gut
Sony	Multiscan 220AS	PCA 1/1998	0180-5252586	gut
Hitachi	CM630ET	PCA 1/1998	0211-5291552	gut
NEC	MultiSync E700	PCA 1/1998	0180-5242521	gut
Step	17E03T	PCA 1/1998	02361-376683	gut

19-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Iiyama TIPP	Vision Master 450	PCA 3/98	089-90005033	sehr gut
Eizo	FlexScan 67	PCA 3/98	02153-733400	sehr gut
Hitachi	CM751ET	PCA 3/98	0211-5291552	gut
ViewSonic	G790	PCA 3/98	0130-171743	gut
Highscreen	MS 1995P	PCA 3/98	0405-4444500	gut
Actebis	TM4895-2	PCA 3/98	02921-99-4444	befriedigend
miro Displays	D1995 F	PCA 3/98	01805-228144	befriedigend
Wortmann Terra	Magic 1995B	PCA 3/98	05744-944125	befriedigend

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Guillemot TIPP	Maxi Sound 64 Home Studio 2	PCA 12/1997	0211-338000	sehr gut
Guillemot TIPP	Maxi Sound 64 Dynamic 3D	PCA 1/1998	0211-338000	sehr gut
TerraTec	AudioSystem EWS64 XL	PCA 12/1997	02157-81790	sehr gut
TerraTec	AudioSystem EWS64 S	PCA 5/1998	02157-81790	sehr gut
Creative Labs	Sound Blaster AWE 64 Gold	PCA 12/1997	089-9579081	sehr gut
Turtle Beach	MultiSound Pinnacle	PCA 12/1997	0531-125000	gut
Creative Labs	Sound Blaster AWE 64 Value	PCA 12/1997	089-9579081	gut
Yamaha	SW-60XG	PCA 12/1997	04101-303-0	gut
Terratec	XLerate	PCA 4/1998	02157-81790	gut
Turtle Beach	Malibu Surround 64	PCA 2/1998	0531-125000	gut
Terratec	SoundSystem Base 64	PCA 12/1997	02157-81790	gut
VideoLogic	SonicStorm	PCA 12/1997	06103-93-4714	gut
Shuttle	Spacew. Snd. Syst. HOT-247	PCA 4/1998	04121-476860	gut
Pearl	Hypersound 32 PCI	PCA 4/1998	0180-55582	gut
Shuttle	Spacew. Snd. Syst. HOT-255	PCA 1/1998	04121-476860	gut
Turtle Beach	Daytona PCI	PCA 2/1998	0531-125000	gut

2D/3D-Grafikkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Diamond TIPP	Viper V330	PCA 11/1997	08151-2660	sehr gut
Guillemot	Maxi Graphics 128	PCA 4/1998	0211-338000	sehr gut
miroMEDIA	Magic Premium	PCA 2/1998	01805-228144	sehr gut
Elsa	Victory Erazor	PCA 11/1997	0241-6065412	sehr gut
STB	Velocity 128	PCA 2/1998	089-42080	sehr gut
ATI	All-in-Wonder	PCA 2/1998	089-4609070	sehr gut
Asus	3DexPlorer-V3000	PCA 4/1998	02102-445011	gut
Hercules	Thriller 3D	PCA 4/1998	089-89890573	gut
Jazz Multimedia	Outlaw 3D	PCA 3/1998	0241-4704116	gut
Hercules	Stingray 128/3D	PCA 11/1997	089-89890573	gut
Jazz Multimedia	Adrenaline Rush	PCA 11/1997	0241-4704116	gut
ATI	Xpert@Play	PCA 11/1997	089-4609070	gut
A-Trend	Helios 3D Voodoo Rush	PCA 3/1998	034298-71376	gut
Intergraph / EA	Intense 3D	PCA 2/1998	02408-940555	gut
Diamond	Stealth II S220	PCA 2/1998	08151-2660	gut

3D-Grafikkarten (Add-on)

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Creative Labs TIPP	3D Blaster Voodoo²	PCA 4/1998	089-9579081	sehr gut
miroMEDIA TIPP	HISCORE² 3D	PCA 5/1998	01805-225450	sehr gut
Diamond	Monster 3D II	PCA 5/1998	08151-2660	sehr gut
Datapath	Q3D Obsidian 100SB4400	PCA 5/1998	06071-96300	sehr gut
Diamond	Monster 3D	PCA 11/1997	08151-2660	sehr gut
Guillemot	Maxi Gamer 3D	PCA 11/1997	0211-338000	sehr gut
miroMEDIA	HISCORE 3D	PCA 11/1997	01805-225450	sehr gut
Orchid	Righteous 3D	PCA 4/1998	08582-96050	sehr gut
InnoVISION	Cyber 3DX5000	PCA 4/1998	08807-310	sehr gut
Pearl	3D-FX-Turbo-Board	PCA 4/1998	0180-55582	sehr gut
Typhoon	3D Max	Neuzugang	06897-908825	sehr gut
VideoLogic	Apocalypse 3Dx	PCA 11/1997	06103-934714	gut
A-Trend	Helios 3D Voodoo	PCA 4/1998	07150-9463531	gut
Matrox	m3D	PCA 11/1997	089-6144740	gut
Yakumo	Helios 3D Voodoo	PCA 4/1998	08807-310	gut

Komplettsysteme

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
pc.Spezialist TIPP	PC 233 MMX	PCA 11/1997	0521-9696200	sehr gut
Seitz	Explosion 3Dx plus	PCA 11/1997	0711-9905314	gut
Gateway 2000	G6-233	PCA 11/1997	0130-820854	gut
Actebis	TARGA Power Line	PCA 11/1997	02921-994444	gut
Wortmann Terra	Principia	PCA 11/1997	05744-944125	gut
Peacock	TAKE Multimedia	PCA 11/1997	02957-790	gut
Vobis	Sky Tower 233 MHz97-Line	PCA 11/1997	02405-4444500	befriedigend
Comtech	Pacomp HyperSpeed	PCA 11/1997	07151-980010	befriedigend

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Gravis TIPP	GamePad Pro	PCA 1/1998	0541-122065	sehr gut
Microsoft	SW Gamepad	PCA 1/1998	0180-5251199	sehr gut
Thrustmaster	Rage3D	PCA 1/1998	08161-871093	sehr gut
ACT Labs	Powerramp	PCA 1/1998	0541-122065	gut
ACT Labs	Powerramp Mite	PCA 1/1998	0541-122065	gut
InterAct	3D ProgramPad	PCA 1/1998	04287-125113	gut
Genius	MaxFire	PCA 1/1998	02173-974321	gut
Guillemot	T-Leader	PCA 4/1998	0211-338000	gut
InterAct	PC PowerPad Pro	PCA 1/1998	04287-125113	gut
Logitech	ThunderPad Digital	PCA 1/1998	069-92032165	gut
Endor Fanatec	Eezee Pad	PCA 1/1998	06021-840681	gut
Saitek	X6 - 31 M	PCA 1/1998	089-54612710	gut
Saitek	X6 - 32 M	PCA 1/1998	089-54612710	gut

Lenkradsysteme

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Thrustmaster TIPP	Formula 1	PCA 1/1998	08161-871093	sehr gut
Zye	Racing Simulator	PCA 1/1998	0541-122065	gut
Endor Fanatec	Le Mans	PCA 2/1998	06021-840681	gut
Thrustmaster	Formula T2	PCA 1/1998	08161-871093	gut
Thrustmaster	Grand Prix 1	PCA 1/1998	08161-871093	gut
SC&T	Ultimate Per4mer Racing Wheel	PCA 4/1998	0044-1705200700	gut
Z+Z Soft (Logic 3)	PC Top Gear	PCA 4/1998	0041-417402116	gut
InterAct	V3 Racing Wheel	PCA 1/1998	04287-125113	*befriedigend
Vidis Destiny	Steering Wheel	PCA 1/1998	040-514840-0	*befriedigend

3D-Controller

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Microsoft TIPP	Precision Pro	PCA 1/1998	0180-5251199	sehr gut
Guillemot	Sphere Pad 3D	PCA 4/1998	0211-338000	gut
Logitech	CyberMan 2	PCA 1/1998	069-92032165	gut
Microsoft	3D Pro	PCA 1/1998	0180-5251199	gut
Logitech	Wingman Warrior	PCA 1/1998	069-92032165	gut
Thrustmaster	Millennium 3D	PCA 1/1998	08161-871093	gut

CHIP
DAS COMPUTER-MAGAZIN

Echt? Super!

Das geht ja wirklich!

Die üblichen Reaktionen auf unser Aha-Erlebnis-Magazin.

Bei vielen CHIP-Lesern stellt sich alle Monat wieder ein Gefühl ein, als fielen Ostern und Weihnachten auf einen Tag. Grund dafür sind unter anderem die praxisorientierten Tips und Tricks in CHIP. 2000 davon gibt´s in der neuesten Ausgabe zum Thema „Anwendungsprogram unter Windows 95“. Echt? Echt!

Jetzt am Kiosk

http://www.chip.de AOL: Kennwort Chip Compuserve: Go Chip

Schneller schlauer.

SPIELEINDEX

Actua Golf – TEST 96
Actua Hockey – TEST 96
Adrenix – DEMO ..... CD-ROM
Anno 1602 – TEST 72
Anno 1602 –DEMO ..... CD-ROM
Anstoss 2 – Verlängerung V1.01 (deu) – PATCH ..... CD-ROM
Armor Command – DEMO ..... CD-ROM
Armor Command – TEST 92
Autobahnraser – VORSCHAU 48
Black Dahlia – TEST 96
Castrol Honda Superbike – DEMO CD-ROM
Commandos – VORSCHAU 44
Croc –DEMO ..... CD-ROM
Daikatana – VORSCHAU 32
Dark Omen Cheat – TOOL ..... CD-ROM
Dark Omen Spielstände – TOOL .CD-ROM
Dark Reign – Mission Pack – TEST ... 92
Deadlock 2 V1.11 (eng) – PATCH CD-ROM
Descent 2 – 3DfxVoodoo – PATCH CD-ROM
Die by the Sword – TEST 82
Emergency – DEMO ..... CD-ROM
F-15 – TEST 80
Fallout Cheat – TOOL ..... CD-ROM
Fallout – TEST 88
Fallout –DEMO ..... CD-ROM
Fighting Force – TEST 96
Final Impact – TEST 96
Forsaken – TEST 56
Frogger Patch 3 (eng) – PATCH .CD-ROM
Have a NICE Day 2 – VORSCHAU 52
Heart of Darkness – VORSCHAU 26
Incoming – TEST 84
Incubation Mission CD – DEMO .CD-ROM
Incubation – Mission Pack – TEST ... 92
International Rally Championship V4.68 (eng) – PATCH ..... CD-ROM
Interstate ´76 – Nitro Riders – TEST . 92
Joint Strike Fighter Voodoo 2 Patch (eng) – PATCH .CD-ROM
KKND 2 – VORSCHAU 54
Last Bronx – DEMO ..... CD-ROM
Longbow 2 – DEMO ..... CD-ROM
Magic the Gathering Planeswalkers – TEST 92
Master Mind – TEST 92
Metalizer – TEST 64
Nascar Racing 2 – 3Dfx Patch (eng) – PATCH ... CD-ROM
Panzer Commander – DEMO ..... CD-ROM
Perry Rhodan V1.10 (deu) – PATCH CD-ROM
Plane Crazy – DEMO ..... CD-ROM
Powerboat Racing – DEMO ..... CD-ROM
Rebellion – TEST 66
Redline Racers – DEMO ..... CD-ROM
Rising Lands – DEMO ..... CD-ROM
Saga – VORSCHAU 40
Sanitarium – DEMO ..... CD-ROM
Shadows of the Empire V1.1 (eng) – PATCH ..... CD-ROM
Sid Meier's Gettysburg Patch 3 (eng) – PATCH ..... CD-ROM
Sin – VORSCHAU 36
Starship Titanic – TEST 90
Swing Kugelsatz – TOOL ..... CD-ROM
The Golf Pro – TEST 94
Tie Break – DEMO ..... CD-ROM
Titanic – TEST 96
Total Annihilation Maps – TOOL .CD-ROM
Total Annihilation Units – TOOL .CD-ROM
Triple Play ´99 – DEMO ..... CD-ROM
Uprising Cheat – TOOL ..... CD-ROM
Worms 2 Patch 1 (deu) – PATCH .CD-ROM

Hehehe, neue Hardware braucht der Redakteur. Frei nach dem Motto „Mehr & Schneller" hängt sich der redaktionsinterne Schraubweltmeister Christian Bigge eine zusätzliche Festplatte und <TUSCH> ein brandneues Voodoo²-Board ins PC-Skelett.

Die Abgreif-Ausbeute der altehrwürdigen CeBIT türmt sich momentan meterhoch in der Hardware-Redaktion. Noch lacht das Schrauberherz... Angesichts frisch verlöteter Testprodukte und handgehäkelte Treiber dürfte dieser angenehme Zustand aber schon bald ausgiebigen Fluch-Einlagen weichen.

Christian Müller

Ein Monat für Spiele-Gourmets. Der Software-Frühling läßt über alle Genres hinweg echte 1A-Titel aus den Händlerregalen sprießen. Und Command & Conquer-Fans dürfen angesichts des heißen Tiberian Sun-Herbstes auch schon mit der Zunge schnalzen.

Christian Bigge

War Hannover eine Reise wert? Ja und Nein! Ja für Hardware-Kenner, für mich waren neben den neuen 3D-Karten besonders die Plasma-Flachbildschirme die Entdeckung der CeBIT. Nein für Spiele-Freaks, denn außer Ubi Soft ließ sich kein Hersteller dort sehen.

Herbert Aichinger

Mittelalter oder High-Tech-Zeitalter? Das war für mich in den letzten Wochen die entscheidende Frage: In Die by the Sword den Brustpanzer umschnallen oder mit Forsaken-Gleitern in den Frameraten-Rausch verfallen – eines ist so reizvoll wie das andere!

Alexander Geltenpoth

Wie schon vor über 10 Jahren Wasteland, konnte mich auch Fallout vor den Bildschirm fesseln. Nach 40 Stunden bestem Spielspaß war die Welt gerettet und das Abenteuer vorbei. Zum Glück trösten Rebellion, Die by the Sword und Forsaken über den Kummer hinweg.

Harald Fränkel

Langsam bekomme ich das große Zittern, weil mein heißgeliebter Privat-PC, der immer für mich da war, an seine Leistungsgrenzen stößt. Schnüff! Hardwarefressende Grafikspektakel wie Incoming sind ja nur der Beginn einer neuen Ära. Erschreckend. Aber auch Grund zur Vorfreude!

IN LETZTER MINUTE

Alpha Centauri
Wir treffen Firaxis-Chef und Kult-Programmierer Sid Meier, der den Civilization-Nachfolger Alpha Centauri im Gepäck hat.

Descent Freespace
Interplay wildert mit seiner Space Opera in Origins Pfründen. Wir werfen einen tiefen Blick in die Weiten des Weltraum-Shooters.

Down Under
Beam Software: Wir besuchen die KKND-Macher und berichten über Spiele „Made in Australia" wie KKND 2 und DethKarz.

AUSSERDEM... Spieletips zu Forsaken, Incoming, Rebellion, Fallout, u.v.m.

Die nächste PC Action erscheint am 20. Mai

DIE DICKSTE KANONE ALLER ZEITEN...

ROBO RUMBLE

...IST AUF DICH GERICHTET...

Die ferne Zukunft - der Planet Mars. Der größe Rüstungsauftrag in der Geschichte des Planeten soll vergeben werden. Die stärksten Prototypen treten gegeneinander an. Der Sieger macht das Geschäft seines Lebens und schlägt die finale Schlacht gegen die außerirdische Bedrohung. Wirst Du der Glückliche sein?

Wie viele Fabriken mußt Du bauen, wieviel Erzminen leerbuddeln und wie viele Wälder abholzen, um den Gegner umzupusten? Keine! Setze Deine strategischen Fähigkeiten dort ein, wo es darauf ankommt: In der direkten Konfrontation mit den Kampfmaschinen des Gegners.

Erschaffe Deinen optimalen Kampfroboter aus mächtigen Einzelteilen, wie Fahrwerken, Waffen und Boostern. Los geht´s! Und Du bist mittendrin - durch frei wählbare Kameraperspektive, spektakuläre Effekte, stufenloses Zoomen, farbige Lichtquellen, Terrainmorphing und 3D-Sound. Action pur!

TEL 0800 - 892 3766
INFO-LINE
FAX 0621 - 48286 - 710

- Taktisches 3D-Echtzeitstrategiespiel abseits der genreüblichen Konventionen
- Frei kombinierbare Robos
- Bauen Sie Ihren optimalen Kampfroboter aus Fahrwerken, Waffen und Boostern
- Frei variierbare Kameraperspektive
- Gelände und Einheiten in vollständiger 3D-Darstellung
- Die KI der Roboter paßt sich sowohl dem Terrain wie auch den eigenen Stärken und Schwächen an
- Grafische Finessen: Farbige Lichtquellen, Terrainmorphing, Alpha-Transparenzen, Hintergrundanimationen
- Nativer 3Dfx-Modus und Direct3D-Unterstützung für die gängigsten 3D-Beschleuniger
- Auch ohne 3D-Karte lauffähig
- Multiplayer-Modus für bis zu vier Spieler
- Für Windows 95

3Dfx

AB MAI'98 ... READY TO RUMBLE!

TopWare INTERACTIVE

METROPOLIS SOFTWARE HOUSE

www.roborumble.com
www.topware.com

Die 3D-Überraschung von Matrox

179,–*

3D

MATROX m

Spiele-Experten fordern:

- Keine zusätzliche externe Verkabelung notwendig
- Dadurch optimale Bildqualität
- Vollbild- und Window-Darstellung möglich
- Auflösung bis zu 1024 x 768
- Super Ergonomie bis zu 140 Hz
- Perspective Correct Texture Mapping
- Bilinear Filtering
- Fogging
- Specular Highlights
- Mip-Mapping
- Alpha Blending
- 32-Bit Z-Buffer
- 4 MB SDRAM-Speicher
- Photo Realistic Colours
- Schattenberechnung und Lichtkegel-Darstellung in Echtzeit
- Ausgabe auf TV über Matrox Rainbow Runner Studio (sep. erhältlich)

Matrox m3D hat ALLES! Testen Sie selbst!

* 179,– DM
(unverbindl. Preisempfehlung)

matrox

Distributoren: Deutschland: Actebis GmbH & Co 02921-99-0, Computer 2000 GmbH 089-74 94-0, Macrotron AG 089-420 80, Raab Karcher GmbH 02153-733-0, Schweiz: Excom AG 01-782 21 11, Österreich: Actebis GmbH 01-797 49-111, Computer 2000 GmbH 01-488 01-610, Hayward 01-614 88-0, Macrotron AG 01-408 15 43-0.
Matrox GmbH: Tel.: 089-614 47 40, Fax: 089-614 97 43, Vertriebs-Infoline: 089-61 44 74 44

© 1994 All rights reserved: Matrox

AGENTUR BÖNS